

T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
FELSEFE VE DİN BİLİMLERİ (DİN EĞİTİMİ) ANA BİLİM DALI

**EĞİTSEL OYUNLAR VE İLKÖĞRETİM DİN KÜLTÜRÜ VE
AHLAK BİLGİSİ DERSİNDE KULLANIMI**

122 328

Yüksek Lisans Tezi

Halise Kader Zengin

122328

Tez Danışmanı
Prof. Dr. Cemal Tosun

T.C. YÜKSEKÖĞRETİM KURULU
DOKÜMANİZASYON MERKEZİ

Ankara - 2002

T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
FELSEFE VE DİN BİLİMLERİ (DİN EĞİTİMİ) ANA BİLİM DALI

EĞİTSEL OYUNLAR VE İLKÖĞRETİM DİN KÜLTÜRÜ VE
AHLAK BİLGİSİ DERSİNDE KULLANIMI

Yüksek Lisans Tezi

Tez Danışmanı
Prof. Dr. Cemal Tosun

Tez Jürisi Üyeleri

Adı ve Soyadı

Prof. Dr. Cemal TOSUN

Doç. Dr. Recai Doğan

Doç. Dr. A. Nedim Serinse

İmzası

.....

.....

.....

Tez Sınav Tarihi

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER.....	i
KISALTMALAR.....	iv
ÖNSÖZ.....	v

I. BÖLÜM

GİRİŞ.....	1
A. PROBLEM.....	1
B. AMAÇ.....	5
C. ÖNEM.....	6
D. VARSAYIMLAR (SAYILTILAR).....	8
E. SINIRLILIKLAR.....	9
F. TANIMLAR.....	9
G. İLGİLİ KAYNAKLAR.....	10
1. Din Eğitimi Alanında Oyunlara Yer Veren Kaynaklar.....	10
2. D.K. ve A.B. Dersi Dışındaki Alanlarda Oyunlarla İlgili Yapılmış Çalışmalar.....	11
3. Genel Öğretim Yöntemleri İle İlgili Olup da Oyunlara Yer Veren Kaynaklar.....	13
4. Sadece Oyunlara Yer Veren Kaynaklar.....	14
H. YÖNTEM.....	14

II. BÖLÜM

OYUN VE EĞİTSEL OYUN

A. OYUN VE OYUN KURAMLARI.....	16
1. Oyun Tanımları.....	17
2. Oyunun Önemi.....	20
3. Tarihte ve Bazı Düşünürlere Göre Oyun.....	22
4. Oyunun Bireyin Gelişimine Olan Etkileri.....	27
a. Oyunun bilişsel gelişime etkileri.....	29
b. Oyunun fiziksel gelişime etkileri.....	30
c. Oyunun duygusal gelişime etkileri.....	30
d. Oyunun sosyal ve dil gelişimine etkileri.....	31
5. Oyun Kuramları.....	32

a. Klasik oyun teorileri	33
a.a. Artan enerji teorisi:	33
a.b. Tecrübe ya da yetişkinliğe hazırlık teorisi	34
a.c. Tekrar teorisi (Özünü yineleme kuramı).....	34
b. Modern teoriler	36
b.a. Psikoanalitik teori.....	36
b.b. Bilişsel teori	37
6. Oyunun Sınıflandırılması	39
7. Oyunun Kullanım Alanları.....	46
a. Oyunun psikoterapide kullanılması	46
b. Oyunun eğitimde kullanılması	48
B. EĞİTSEL OYUN	51
1. Eğitsel Oyun Kavramı	51
2. Eğitsel Oyun Tekniği	53
3. Eğitsel Oyun Tekniğinin Kullanımı	54
4. Eğitsel Oyun Tekniğinin Üstün Yönleri ve Sınırlılıkları.....	57
a. Eğitsel oyun tekniğinin üstün yönleri.....	57
b. Eğitsel oyun tekniğinin sınırlılıkları.....	58
5. Öğretim İlkeleri Açısından Eğitsel Oyunlar	59

III. BÖLÜM

İLKÖĞRETİM D.K. VE A.B. DERSİNDE EĞİTSEL OYUNLARIN KULLANIMI

A. EZBER OYUNLARI	64
1. Sûremi Tamamla	64
2. İkileme	66
3. Top Kimde?.....	67
B. YAZI OYUNLARI.....	68
1. Kutsal Metinleri Anlama.....	68
2. Uçan Balonlar	71
3. Kim Peygamberleri Tanıyor?	73
4. Resme Metin Yazma.....	76
5. Hayalin Serbest İşlemesi	78
C. TARTIŞMA OYUNLARI	80
1. Ben Konuşmak İstiyorum	81
2. İki Sandalye.....	82

3. Altı Şapkalı Düşünme.....	85
4. İç Daire.....	87
D. DRAMA OYUNLARI	89
1. Müzikli Sandalyeler	94
2. Körebe	96
3. Ne Yapıyoruz?.....	98
4. Pantomim	100
a. Hareketlerle bir hikaye anlatmak	100
b. Hareketlerle atasözü anlatmak	102
5. Doğaçlama	103
a. Halka halinde çalışma.....	104
E. ROL OYNAMA	106
1. Trende	107
2. Çatışma Çözme / Grup Merkezli Rol Oyunu	109
F. İLETİŞİM OYUNLARI.....	112
1. Ağ Düğümlenmek	112
2. İyilik Meleği.....	114
3. Telefon Etme	116
SONUÇ	119
KAYNAKÇA	121
ÖZET	134
ZUSAMMENFASSUNG.....	135

KISALTMALAR

age	: adı geçen eser.
agm	: adı geçen makale.
A.Ü.E.B.F.D	: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi.
Bkz	: bakınız.
C	: Cilt.
Çev	: Çeviren.
D.K. ve A.B. Dersi	: Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi.
Hrsg	: Herausgeber.
M.E.B	: Milli Eğitim Basımevi
M.Ü	: Marmara Üniversitesi.
M.Ü.İ.F.V	: Marmara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Vakfı
p	: page.
S	: Sayı.
s	: sayfa.
T.C	:Türkiye Cumhuriyeti.
T.D.V	: Türkiye Diyanet Vakfı.
T.T.K.B	: Türk Tarih Kurumu Basımevi.
vd	: ve diğerleri.
Yay	: Yayınlayan.
Y.L.T	: Yüksek Lisans Tezi.

ÖNSÖZ

İnsan doğası gereği oyun oynayan bir varlıktır. Bu ona zevk vermekte ve farklı dünyalara götürmektedir. Oyunun bireylerde geliştirdiği olumlu etkiler sebebiyle onun üzerinde düşünülmüştür. “Oyun nedir? Oyunun özellikleri nelerdir? Oyunun faydası nelerdir? İnsan niçin oyun oynar? Farklı alanlarda oyundan nasıl yararlanabiliriz?” gibi sorular tarih boyunca cevabı aranan sorular olmuştur.

Oyunun eğitimde kullanılması fikri yine tarihte bazı düşünürler tarafından kabul görmüştür. Oyuna çeşitli zamanlarda, çeşitli şekillerde yer verilmiştir. Bu çalışmanın oluşmasında, “İlköğretim D.K. ve A.B. derslerinde oyundan nasıl faydalanabiliriz?” sorusu etkili olmuştur. Araştırmalar sonucunda bu alanda yeterli çalışmanın olmadığı tespit edilmiştir. Bu sebeple yakılacak ufak bir ışığın, bu konuyla ilgilenenlerin ve arkadan gelenlerin, bu kapıyı aralamalarına yardımcı olacağı düşünülmüştür.

Çalışma dört bölümden oluşmuştur. Birinci bölüm, giriş kısmını oluşturmaktadır. Araştırmanın problemi, amacı, önemi, varsayımları, sınırlılıkları gibi açıklamalara burada yer verilmiştir. İkinci bölümde oyun ve eğitsel oyun üzerinde durulmuştur. Üçüncü bölümde eğitsel oyunların ilköğretim D.K. ve A.B. dersinde kullanımına ilişkin örnekler sunulmuştur. Son olarak da araştırmanın sonucu ifade edilmiştir.

Bu çalışma yorucu günler sonrasında oluşmuştur. Araştırma boyunca beni teşvik eden ve girdiğim çıkmazlarda yol gösteren kıymetli danışmanım Prof. Dr. Cemal Tosun’a şükranlarımı sunarım. Değerli vaktini ayırıp önemli katkılarda bulunan kıymetli hocam Doç Dr. Recai Doğan’a teşekkür ederim. Çalışmada İngilizce kaynaklardan yararlanmama yardımcı olan İngilizce öğretmeni Fehmi Özdemir’e minnettârim. Zor zamanlarda sürekli desteğini ve sevgisini hissettiğim değerli anneme ve kardeşime teşekkür ediyorum. Ayrıca beni yetiştiren ve bu alanı sevmeme vesile olan bütün hocalarıma teşekkür ediyorum.

*Halise Kader Zengin
Ankara, 2002*

I. BÖLÜM

GİRİŞ

A. PROBLEM

Biyo-kültürel ve sosyal bir varlık olarak kabul edilen insan çevresiyle etkileşimi sonucunda değişme ve gelişme gösterir. Bireyde istendik ve kalıcı değişme meydana getirme ancak eğitimle gerçekleşir. Eğitim, insanların ihtiyaç ve beklentilerini karşıladığı oranda birey için daha anlamlı olacaktır. Bu sebeple eğitim programları devlet politikası ile tutarlı olarak millî eğitimin ortaya koyduğu eğitim felsefesi doğrultusunda farklılaşan ihtiyaç ve beklentileri karşılamaya çalışır.

Eğitim programı, bir eğitim kurumunda bireylere dönük millî eğitimin ve kurumun amaçlarının gerçekleşmesine yönelik bütün faaliyetleri içerir.¹ Bir eğitim sürecinde ulaşılması hedeflenen amaçlar genelden özele inildikçe şöyle sıralanır: “Millî Eğitimin Amaçları, Okulun Amaçları, Dersin Amaçları, Konunun Amaçları.”²

Okul, bireyin eğitiminden resmen sorumlu olan kuruluştur. Bu kuruluş bireye belli muhtevaları kazandırmaya çalışır ve edindiği olumsuz etkileri gidermeye, olumlu etkileri de pekiştirmeye gayret gösterir.³ Okul aynı zamanda bir sosyal kuruluştur.⁴ Hem kültürel mirasın yeni nesillere aktarılmasında hem de yeniliklerle ve yaratıcı buluşlarla kültürü geliştirme görevini yerine getirmede etkili olur.⁵ Okul, olması gerekenler düşünüldüğünde öğrenmenin gerçekleştiği ve “öğrenmeyi öğrenme”nin yeridir. Geleneksel eğitim sisteminin okullarda bilgi hamalı, düşünmeyen, sorgulamayan, çözüm üretmeyen insanlar yetiştirdiğinden şikayet edilir. Bilgen'e göre çağdaş eğitim anlayışında okullar, öğrencilerin sağlıklı, mutlu ve özgürce yaşayarak kendilerini gerçekleştirdikleri mekanları olmalıdır.⁶

Bir örgün eğitim kurumu olan ilköğretim, Türk Millî Eğitim Sistemi içinde en önemli öğretim kademesidir. Bu kademedeki birey, yetişkin olarak yaşamında alacağı

¹ Leyla Küçükahmet, *Öğretim ilke ve Yöntemleri*, 9. Baskı, Alkım Yay., İstanbul, 1998, s.7.

² Fatma Varış, *Eğitimde Program Geliştirme*, 6. Baskı, Alkım Yay., İstanbul, 1996, s.108.

³ Küçükahmet, *age.*, s.2.

⁴ Beyza Bilgin, *Eğitim Bilimi ve Din Eğitimi*, Gün Yay., 1998, s.66.

⁵ Mürüvvet Bilgen, *Plandan Uygulamaya Öğretim*, Anı Yay., Ankara, 2002, s.1.

⁶ H.Nihat Bilgen, *Çağdaş ve Demokratik Eğitim*, 2. Baskı, M.E.B., Ankara, 1994, s.23.

görevler için hazırlanmaya çalışılır. Çocuk ilk kez organize bir şekilde eğitim öğretim olgusu ile karşılaştığından ve gelişim açısından da en kritik dönemleri geçirdiğinden ilköğretim kademesi önemlidir.⁷ Bireyin bilişsel, sosyal, duygusal, devinimsel gelişiminde değişmelerin olduğu gözlenmektedir.⁸

İlköğretim 6-14 yaşlarındaki çocukların eğitim ve öğretimini kapsamaktadır. 2842 sayılı kanunda yapılan değişiklikle ilköğretim kurumlarının beş yıllık ilkokullarla üç yıllık orta okullardan oluşması kararlaştırılmıştır. İlköğretimin amaç ve görevleri de şu şekilde belirtilmektedir:⁹

1. "Her Türk çocuğuna iyi bir vatandaş olmak için gerekli temel bilgi, beceri, davranış ve alışkanlıkları kazandırmak; onu millî ahlak anlayışına uygun olarak yetiştirmek;
2. Her Türk çocuğunu ilgi, istidat ve kabiliyetleri yönünden yetiştirerek hayata ve üst öğrenime hazırlamaktır."

İlköğretimin amaç ve görevlerini yerine getirmede diğer branşlar gibi D.K. ve A.B. dersleri de önemli role sahiptir. D.K. ve A.B. dersleri öğrencilerin ilgi ve ihtiyaçlarını gözetecek, aynı zamanda okulun ve Millî Eğitimin amaçlarının gerçekleştirilmesine hizmet edecek muhteva ve yapıdadır.

Bilim ve teknolojinin gelişmesi, eğitim ortamlarının çeşitlenmesi, öğretmenlerin formasyonlarının artması gibi nedenlerle, öğrenmeyi öğrenme ve yaşam boyu öğrenmeyi sağlama gibi ilkeler öncelikli amaçlar haline gelmiştir. Ekim 2000 tarihinde yeni ilköğretim D.K. ve A.B. ders programları geliştirilmiş ve 2000-2001 yılından itibaren uygulanmaya başlanmıştır. Yeni programın, yukarıda sunulan ilköğretimin amaç ve görevleri ile tutarlı olduğu görülmektedir. İlköğretim D.K. ve A.B. ders programları geliştirilirken üç grup ilke esas alınmıştır. Birinci grupta yer alan ilkeler; bireyin, eğitim sürecinde kazandıklarını yaşama taşıyabilmesi, öğrenmeyi öğrenme yeterliliğine ulaşarak yaşam boyu öğrenmeyi alışkanlık haline getirebilmesi, araştıran sorgulayan demokratik bireyler haline getirilebilmesi için

⁷ Tanju Gürkan, Erten Gökçe, *Türkiye 'de ve Çeşitli Ülkelerde İlköğretim*, Siyasal Kitabevi, Ankara, 1999, s.3,33.

⁸ Bireyin gelişimindeki değişmeler ile ilgili bkz. G. Lindzey ve diğerleri, "Gelişim Psikolojisi: Ergenlik ve Yetişkinlik", Çev: Figen Çok, *A.Ü.E.B.F.D.*, 1994, C:27, S:2, s.905-913; Haluk Yavuzer, *Çocuk Psikolojisi*, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1996, s.277-296; Ayhan Aydın, *Gelişim ve Öğrenme Psikolojisi*, Am Yay., Ankara, 1999, s.61; Hasan Bacanlı, *Gelişim ve Öğrenme*, Nobel Yay. Dağıtım, Ankara, 2002, s.50-51.

⁹ Şükran Ateşoğulları, *Millî Eğitim Mevzuatı*, 2. Baskı, Aral Yay., Ankara, 1999, s.104.

benimsenen ilkelerdir. İkinci gruptaki ilkeler; dinin insan yaşamına anlam kazandırması, evrensel barış kültürünün ve hoşgörü ortamının oluşturulmasına katkıda bulunacağı bilgisinin verilmesi, diğer din örf ve adetlerini saygı ve hoşgörü içerisinde değerlendirebilmesi için D.K. ve A.B. derslerinin hedefleri ve içeriği ile ilgili kabul edilen ilkelerdir. Üçüncü grupta yer alan ilkeler ise; programın, ders kitaplarının ve etkinliklerin işlevsel olması ile ilgili ilkelerdir. Dersin işlevsel olması için özellikle ünitelerin yaşamla ilişkilendirilmesi istenmektedir. Bu programda dersin genel amaçları beş grupta belirlenmiştir: Bireysel, toplumsal, ahlaki, kültürel ve evrensel amaçlar. Özel amaçlar ise her sınıf için ayrı ayrı sunulmuştur.¹⁰

Bir dersin genel ve özel amaçlarına ulaşılması öğretmenin bilgi, beceri ve formasyon yeterliliği ile alakalıdır. Turgut, öğretmenliğin bir meslek olmaktan daha çok bir sanat olarak kabul edildiğini ve buna rağmen işinin bir sanatçıdan daha zor gözüktüğünü belirtir.¹¹ Davranış mimarı olan öğretmenin görev ve sorumlulukları çok boyutlu ve karmaşıktır. Artık öğretmen sadece ders anlatan, bilgi aktaran, sınav yapan değildir. Günümüzde öğretmenler, öğrenci merkezli eğitimi benimsemeye çalışmaktadır. Öğrenci merkezli bir derste hem öğrenci hem öğretmen aktif konumdadır. Bu sebeple öğretmenlerin işi zorlaşabilmektedir.¹²

Öğretmenin belirlenen hedeflere ulaşması plan yapmasını gerekli kılar. Öğretmenin plan yapması hem yasal açıdan hem de eğitsel açıdan gereklidir. Öğretmen, neyi, niçin ve nasıl okutacağını planlayarak verimi arttırır. Plan, zaman ayarlamasını ve programın belirli bir süre içinde tamamlanmasını sağlar. Öğretmen ve öğrenciyi dağınıklıktan kurtardığı için güven verir. Amaçlara ulaştıracak en iyi yöntem, teknik ve araç gerecin seçilmesini sağlar.¹³

Öğrenmenin planlı ve kontrollü olarak yapılması istenildiğinden, öğrencilere belli yaşantıların kazandırılabilmesi için öğrenme çevresinde bazı düzenlemelerin yapılması gereklidir. Bireyde kalıcı izli değişmeye vesile olan öğrenme yaşantısı ve çevre ayarlaması ile öğretim durumları gerçekleştirilir.¹⁴

¹⁰ Belirtilen ilkeler ve amaçlarla ilgili daha geniş bilgi için bkz. *Milli Eğitim Bakanlığı Tebliğler Dergisi*, Ekim 2000, No:2517, s.913-915, 918 ve devamı.

¹¹ İhsan Turgut, "Felsefe Tavrılı Öğretmen", *İzmir I. Eğitim Kongresi Bilimleri 1991*, Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Yay., İzmir, 1993, s.63.

¹² M. Şevki Aydın, *Cumhuriyet Döneminde Din Eğitimi Öğretmeni Yetiştirme ve İstihdamı*, Kayseri İlahiyat Bilimleri Araştırma Vakfı Yay., Kayseri, 2000, s.11-12.

¹³ Gürkan, Gökçe, *age.*, s.154.

¹⁴ Nureddin Fidan, *Okulda Öğrenme ve Öğretme*, Alkım Yay., İstanbul, 1996, s.168.

Öğretme durumlarının gerçekleşmesi belirlenen hedeflere ulaşmayı kolaylaştıran yaklaşım, yöntem ve tekniklerin seçilmesi ile planlanır. Yaklaşımlar genel bir öğretme yolu belirler ve yöntemlerin seçimini, yöntemler de tekniklerin seçimini etkiler.

Hiçbir teknik tek başına bir ders için yeterli değildir. Öğretmen kendisini, çevreyi, öğrenciyi ve zamanı düşünerek uygun teknikleri belirler. Tekniklerin tesiri öğretmenin kabiliyetine bağlıdır.¹⁵ Gün geçtikçe artan bilgi ve imkânlar, bilim ve teknolojideki gelişmeler, psikoloji biliminin bulguları, öğretme sürecinin kapsamındaki değişimler, konu alanlarının zenginleşmesi, eğitim teknolojisindeki yeni bulguların eğitim-öğretimde kullanılması, öğretimi daha zevkli ve ilgi çekici hale getirme gerekliliği, öğretim tekniklerinin önemini bir kat daha arttırmaktadır.¹⁶

Yukarıdaki açıklamalar ışığında yeni İlköğretim D.K. ve A.B. Programına bakıldığında, D.K. ve A.B. derslerinde öğrencinin bilgiyi sadece ezberlemesi ve gerektiğinde tekrar vermesinin beklenmediği gözlemlenmektedir. Öğrenciden istenen öğretme-öğrenme sürecinde aktif olması, düşünmesi, sorması, eleştirmesi, problem çözmesi, yaratıcı olması, üretmesi, hayatın anlamını keşfetmesi, yaşam boyu öğrenme ilkesini benimsemesidir.

Yeni İlköğretim D.K. ve A.B. Öğretim Programı'nın istenen amaçlara ulaşması, öğretmenlerin öğretim strateji, yöntem ve tekniklerle ilgili yeni bilgi ve beceriler edinmesine veya varolan bilgi ve becerileri iyileştirmesine bağlıdır. Bu strateji, yöntem ve teknikler içinde oyun yoluyla öğretim ve eğitsel oyunlar önemli yer tutmaktadır.

İlköğretim D.K. ve A.B. dersinin muhatabı olan öğrenciler çocukluk, ön ergenlik ve ergenlik dönemlerinden geçmektedir. Bu çağ öğrencileri farklı şekillerde de olsa oyun oynamaktan hoşlanırlar. Oyunun, bireyin fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişimine olan etkisi ve bireye özgürlük, yaratıcılık, yaparak yaşayarak öğrenme fırsatını vermesi, oyunun sınıf ortamında kullanımını gündeme getirmiştir.

Eğitsel oyunlar, öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesine ve daha rahat bir ortamda tekrar edilmesine imkân tanır.¹⁷ Bu oyunların öğretme özelliğine sahip

¹⁵ Mehmet Taşdemir, *Eğitimde Planlama ve Değerlendirme*, Ocak Yay., Ankara, 2000, s.107.

¹⁶ Nermin Karabacak, *Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Eriş Düzeyine Etkisi*, Basılmamış Y.L.T., Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara, 1996, s.7.

¹⁷ Özcan Demirel, *Planlamadan Değerlendirmeye Öğretim Sanatı*, 1. Baskı, Pegem A Yay., Ankara, 1999, s.123.

olduğu bilinmektedir.¹⁸Oyunla konular ilgi çekici hale gelir. Öğrencilere yeni kelimelerin öğretilmesi, onların hatalarının düzeltilmesi, sahip oldukları bilgilerin zihinde kalma oran ve süresinin uzatılması mümkündür.¹⁹

D.K. ve A.B. dersinde hemen hemen her hedef davranışı gerçekleştirecek dramatizasyon, rol yapma, yaratıcı drama vb. etkinliklere öğretme öğrenme sürecinde etkin bir şekilde yer verilebileceği kabul edilmektedir.²⁰Buna benzer; ezber, yazı, iletişim, tartışma oyunlarına da D.K.ve A.B. derslerinde yer verilebilir. Ancak bu konuda D.K.ve A.B. öğretmenlerine katkı sağlayacak, bilgi ve becerilerini arttıracak yeterli çalışma tespit edilememiştir. D.K.ve A.B. öğretmenlerinin bu konudaki eksikliklerini giderici ve ufuklarını açıcı araştırmalara ihtiyaç vardır.

Araştırmanın temel problemi: Eğitsel oyunları kavramsal, kuramsal ve tarihsel açılarından inceleyerek bu oyunların, İlköğretim D.K. ve A.B. dersinde kullanılabilirliğini ve uygun eğitsel oyunları araştırarak ortaya koymaktır.

Bu temel problem çerçevesinde aşağıdaki alt problemler araştırılmıştır:

1. Oyun nedir?
2. Eğitsel oyun nedir?
3. D.K. ve A.B. dersinde eğitsel oyunların kullanımı nasıldır?
4. D.K. ve A.B. dersinde kullanılan/kullanılabilecek oyunlar neler olabilir?

B. AMAÇ

Bu araştırmanın genel amacı; eğitsel oyunu ve ilköğretim D.K.ve A.B. derslerinde eğitsel oyunların kullanımını bilimsel bir şekilde araştırmak ve kullanılabilecek oyunları tespit ederek hangi konularda nasıl kullanılabileceğini ortaya koymaktır. Bu genel amaca bağlı olarak şu sorulara cevap aranmak istenmiştir:

- 1.Oyun nedir?
- 2.Oyunun önemi nedir?
- 3.Tarihte bazı düşünürlerin oyunla ilgili görüşleri nelerdir?

¹⁸ Tahsin Yılmaz, *Okul Öncesi Çocuklarda Oyun*, Bilyay Yay., İzmir, 1990, s.41.

¹⁹ Bilen, *age*, s.203.

²⁰ Recai Doğan, "Din Öğretiminde Dikkat Edilmesi Gereken Temel İlkeler ve Örnek Bir Ders İşlenişi", *Din Öğretimi Genel Müdürlüğü, İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretim Programları ve Bir Uygulama Örneği*, M.E.B., İstanbul, 2001, s.59,61.

- 4.Oyunun bireyin gelişimine etkisi nedir?
- 5.Oyun kuramları nelerdir?
- 6.Oyunun kullanım alanları nelerdir?
- 7.Eğitsel oyunun özellikleri nelerdir?
- 8.Eğitsel oyunların içerisine hangi oyunlar girer?
- 9.Eğitsel oyunların üstün yönleri ve sınırlılıkları nelerdir?
- 10.İlköğretim D.K. ve A.B. dersinde ezber oyunları nasıl kullanılabilir?
- 11.İlköğretim D.K.ve A.B. dersinde yazı oyunları nasıl kullanılabilir?
- 12.İlköğretim D.K. ve A.B. dersinde tartışma oyunları nasıl kullanılabilir?
- 13.İlköğretim D.K. ve A.B. dersinde drama nasıl kullanılabilir?
- 14.İlköğretim D.K. ve A.B. dersinde rol oyunları nasıl kullanılabilir?
- 15.İlköğretim D.K. ve A.B. dersinde iletişim oyunları nasıl kullanılabilir?
- 16.Tespit edilen oyunlar ilköğretim D.K. ve A.B. dersinde neelerde uygulanabilir?

C. ÖNEM

Eğitsel oyunların farklı branşlarda kullanımına ilişkin çalışmalar yapılmıştır; fakat ilköğretim D.K. ve A.B. dersinde kullanımına ilişkin bir araştırma yapılmamıştır. Oysa ilköğretim çağı öğrencilerinin önemli ihtiyaçlarından birisi oyundur. Oyun kendine göre kuralları olan ve bireyin gelişimine bir çok yönde etkisi olan bir faaliyettir.

Daha önceki çalışmalarda oyun etkinliklerine öğretme-öğrenme sürecinde yer verilmesinin önemli rol oynadığı saptanmıştır. Pehlivan, çalışmasında oyun yoluyla öğretimin yapıldığı grupta öğrenci ilgi ve güdüsünün diğer gruplara göre daha yüksek olduğunu gözlemlemiştir. Öğrenci yaparak yaşayarak öğrendiğinden anlamlı öğrenmenin gerçekleştiğini belirtmiştir.²¹ Karabacak, eğitsel oyunların kullanıldığı gruptaki öğrencilerin toplam erişilerinde, bilgi ve kavrama düzeyi erişilerinde eğitsel oyun kullanılmayan gruba göre anlamlı fark bulmuştur. Bu fark eğitsel oyunları

²¹ Hülya Pehlivan, *Örnek Olay ve Oyun Yoluyla Öğretimin Sosyal Bilgiler Dersinde Öğrenme Düzeyine Etkisi*, Basılmamış Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara, 1997, s.79.

kullandığı grup lehinedir.²² Bayazitoğlu, eğitsel oyunlarla ve programlandırılmış öğretimle yapılan gruplara oranla bilişsel alanın bilgi, kavrama, uygulama düzeylerinde ve bu düzeylerin kalıcılığını sağlamada önemli farklar olduğunu gözlemlemiştir.²³ Ercanlı'da oyun ve modellerle ders anlatımının başarıyı olumlu yönde etkilediğini ortaya koymuştur.²⁴

Yeni İlköğretim D.K. ve A.B. Programı Eğitsel oyunların D.K. ve A.B. derslerinde dersin amaçlarına ulaşmada önemli katkılar sağlayacak bir içeriğe sahiptir. D.K. ve A.B. derslerinin öğrenci merkezli olarak yapılandırılmasına olanak sağlayarak öğrencilerin derslerde aktifleşmesine, düşünmesine, sorgulamasına, eleştirmesine, hissetmesine, bilgiyi özümseyip bilginin kalıcı olmasına katkıda bulunacaktır.

Eğitsel oyunların kullanılması ile ilköğretim D.K. ve A.B. dersi öğretim programında öğrenme-öğretme süreçlerinde uyulması gereken ilkelere de bağlı kalınacaktır. Konuların sevdirci-ilgi-bilgi dengesi gözetilerek işlenmesine, öğrencilerin sevgi, saygı, hoşgörü duygularıyla işbirliği yapıp birbirlerinin görüş ve fikirlerini önemsemesine, yardımlaşmasına, sevinç ve üzüntülerini paylaşmasına etki edecektir. Dinin özelliği gereği soyut konuların somutlaşmasına, ayet ve hadislerin daha açık ve anlaşılır hale gelmesine, öğrencilerin üzerinde zevkle yorum yapabilmesine olanak verecektir.

Günümüzde eğitimciler öğretme-öğrenme sürecinin verimli geçmesini, öğrencinin bizzat bu ortama katılmasına bağlarlar. Öğretme öğrenme sürecinde ne kadar çok duyu organına hitap edilirse öğrenmenin o derece etkili ve kalıcı olacağı belirtilmektedir. Çağdaş öğretim tekniklerinden eğitsel oyunların öğretme - öğrenme sürecinde kullanılması da bu sebeplerle önem kazanmaktadır. Bu çerçevede bu çalışmanın D.K. ve A.B. derslerinde çok etkisi olacağı düşünülen eğitsel oyunların kullanımına ilişkin bilgi vereceği ümit edilmektedir.

²² Karabacak, *age.*, s.41.

²³ E.Nazif Bayazitoğlu, *İlköğretim İkinci Sınıf Hayat Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyunlar, Erişi ve Kalıcılık*, Basılmamış Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara, 1996.

²⁴ Dilek Ercanlı, *İlköğretim Okullarının 4. Sınıflarında Dünyamız ve Gökyüzü Ünitesinin Öğretilmesinde Oyun ve Modellerin Başarıya Etkisi*, Basılmamış Y.L.T., Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 1997.

Ayrıca bu araştırma ile ilköğretim kurumlarında din eğitimi ve öğretimi faaliyetini bizzat yürüten D.K. ve A.B. öğretmenlerine, ilköğretim D.K. ve A.B. öğretmenliği bölümünde öğrenim gören öğrencilere, ilköğretim D.K. ve A.B. öğretmenlerini hizmet öncesi ve hizmet içinde yetiştirmekle görevli öğretim elemanlarına ve bu alanda araştırma yapacak olanlara önemli katkılar sağlayacağı düşünülmektedir.

Daha somut olarak ifade etmek gerekirse:

1. Bazı araştırmalarda D.K. ve A.B. öğretmenlerinin yöntem ve teknikleri kullanma konusunda yeterli bilgi ve beceriye sahip kılınmalarının gerekliliği belirtilmektedir.²⁵ Bu sebeple bu çalışma ilköğretim D.K. ve A.B. öğretmenlerinin derslerini daha verimli ve zevkli kılınmalarına yardımcı olacak bilgi ve beceri kazanmalarına katkı sağlaması beklenmektedir.

2. İlköğretim D.K. ve A.B. öğretmenliği bölümünde öğrenim gören öğrencilere yeni ufuklar açarak eğitsel oyunları farklı konuların hedeflerini gerçekleştirmede olumlu katkıları olacağı düşünülmektedir.

3. İlköğretim D.K. ve A.B. öğretmenlerini yetiştirmekle görevli öğretim elemanlarının hizmet öncesi ve hizmet içinde onlara eğitsel oyunlarla ilgili gerekli bilgi ve beceriyi kazandırmada fikir sunabileceği ümit edilmektedir.

4. Bu araştırma D.K. ve A.B. derslerinde eğitsel oyunların kullanımı ile ilgili ilk çalışmadır. Bundan sonra bu konuyla veya bu konuya yakın konularla ilgili araştırma yapacaklara yardımcı ve yol gösterici olma işlevine sahip olacağı ümit edilmektedir.

D. VARSAYIMLAR (SAYILTILAR)

1. İlköğretim D.K. ve A.B. öğretmenleri derslerinde eğitsel oyunları etkinlikle uygulayabilirler.
2. Eğitsel oyunların ilköğretim D.K. ve A.B. derslerinde kullanılması dinin öğrenilmesini zevkli kılar.

²⁵ D.K. ve A.B. öğretmenlerinin yöntemleri kullanmadaki yeterlilikleri için bkz. M. Şevki Aydın, *Din Dersi Öğretmenlerinin Pedagojik Formasyonları*, Erciyes Üniversitesi Yay., Kayseri, 1996, s.226; H. İbrahim Kahya, *İlköğretim Okullarında Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersleri ve Öğretimi*, Basılmamış Y.L.T., Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bursa, 1997, s.96; Şeref Şen, *İlkokullarda Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretimi*, Basılmamış Y.L.T., Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir, 1997, s.83.

3. Eğitsel oyunların ilköğretim D.K. ve A.B. derslerinde kullanılması öğrenmeyi kolaylaştırır.
4. Eğitsel oyunlar ilköğretim D.K. ve A.B. derslerinde öğrenilenlerin kalıcı olmasına yardımcı olur.
5. Eğitsel oyunların ilköğretim D.K. ve A.B. derslerinde kullanılması öğrencilerin derse ilgi ve katılımını yükseltir.
6. Eğitsel oyunlar İlköğretim D.K. ve A.B. Dersi Programı'nın hedeflerinin gerçekleştirilmesini sağlar.
7. Eğitsel oyunlar İlköğretim D.K. ve A.B. Dersi Programı'nın davranışa dönük boyutunun etkili uygulanmasını sağlar.

E. SINIRLILIKLAR

1. Bu araştırma eğitsel oyunların sadece İlköğretim D.K. ve A.B. Dersleri'nde kullanımını ele aldığından Orta Öğretim D.K. ve A.B. Dersleri'nde kullanımına ilişkin bilgi sunulmamaktadır.
2. Eğitsel oyunlardan sadece İlköğretim D.K. ve A.B. Ders Programı'na uygun olanları ve bunların arasından sınırlı oyunların kullanımı sunulacaktır.
3. Eğitsel oyunların sadece sınıf ortamında kullanılanları değil spor salonunda veya ev ödevi olarak da uygulanması mümkün olanları sunulacaktır.

F. TANIMLAR

OYUN: Belli bir amaca yönelik olan veya olmayan, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilen, her durumda bireyin isteyerek ve zevk alarak yer aldığı fiziksel, bilişsel, dilsel, duygusal ve sosyal gelişimini etkileyen faaliyetlerdir.

EĞİTSEL OYUNLAR: Öğretme-öğrenme sürecinde belirlenen hedef davranışlara ulaşmayı sağlayan, önceki öğrenilenlerin pekiştirilip tekrar edilmesine, hatalı öğrenmelerin düzeltilmesine imkân tanıyan planlı ve amaçlı oyunlardır.

İLKÖĞRETİM: 6-14 yaşındaki kız, erkek bütün vatandaşlara zorunlu olan ve Türk Milli Eğitim'inin genel amaçları doğrultusunda yetişmelerine olanak sağlayan eğitim öğretimdir.

D.K. ve A.B. DERSİ: T.C. 1982 anayasasında örgün eğitim kurumlarında okutulması zorunlu olan ve dinin kültürünü, ahlak bilgisini kendisine konu edinen derstir.

G. İLGİLİ KAYNAKLAR

Bu araştırmanın oluşmasında eğitim, genel öğretim yöntemleri, özel öğretim yöntemleri, din öğretimi özel öğretim yöntemleri gibi kaynaklardan istifade edilmiştir. Ağırlıklı olarak ise oyun ve eğitsel oyunlarla ilgili yapılmış çeşitli eserler kullanılmıştır. Kaynakları şöyle sınıflandırmak mümkündür:

1. Din Eğitimi Alanında Oyunlara Yer Veren Kaynaklar

Kalender, “*Din Eğitiminde Oyun*” konulu çalışmasında oyunu çeşitli yönleriyle incelemiştir. Oyunun eğitimle olan ilişkisi üzerinde durmaya çalışmıştır. Oyunu daha çok psikolojik ve kültürel bir olgu olarak kabul etmiştir, fert ve topluma olan etkisini tespit etmek istemiştir.²⁶ Oyunun D.K. ve A.B. derslerinde kullanımına ilişkin açıklamalara yer vermemiştir.

Özen, “*İslam Eğitimcilerinden Bazılarına Göre Çocukta Oyun ve Oyuncak*” başlıklı tezinde eğitimcilerden bazılarına ait görüşleri vermiştir. Oyunun eğitimde ve okul öncesi eğitiminde yeri ve önemi, oyuncağın eğitsel değeri, çocuk oyun ilişkisi ve oyunun sünnetteki yeri gibi konuları incelemiştir.²⁷ Oyunun İlköğretim çağı çocukların din eğitiminde kullanılması ile ilgili bilgiye yer vermemiştir.

Aydın, “*Din Öğretiminde Yöntemler ve Buldurma Yöntemi*”, isimli çalışmasında genel olarak strateji, yöntem ve teknikler üzerinde durmuştur. Bunlar içinde eğitsel oyunlara da değinir. Din öğretiminde küçük grup ve kart oyunlarına yer verilebileceğini belirterek oyunların uygulanışlarını açıklamıştır.²⁸

Grom, “*Methoden für Religionsunterricht, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung*”, adlı çalışmasında örgün ve yaygın eğitim kurumlarında din

²⁶ Mustafa Kalender, *Din Eğitiminde Oyun*, Basılmamış Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 1999.

²⁷ Müzeyyen Özen, *İslam Eğitimcilerinden Bazılarına Göre Çocukta Oyun ve Oyuncak*, Basılmamış Y.L.T., Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 1999.

²⁸ M. Zeki Aydın, *Din Öğretiminde Yöntemler ve Buldurma Yöntemi*, Karakoç Yay., Ankara, 1998.

eđitimi faaliyetlerinde kullanılabilir oyunlara, nasıl ve hangi konularda yer verilebileceđini belirtir. Bu alandaki önemli kaynaklardan birisidir.²⁹

Niehl ve Thömmes, “212 Methoden für den Religionsunterricht” adlı çalışmalarında din öğretiminde resim ve müziđin kullanımına, birlikte konuşma, kelimelerle oynama ve yazı oluşturma, yaratıcılığı geliştirme, derste oyuna yer verme gibi konulara ait bilgiler verirler. Özellikle oyunların kullanımına ilişkin geniş açıklamalar verildiğinden bu alandaki önemli eserler arasında sayılır.³⁰

2. D.K. ve A.B. Dersi Dışındaki Alanlarda Oyunlarla İlgili Yapılmış Çalışmalar

Bu başlık altında yer alan kaynaklar aynı zamanda oyun yoluyla öğretimin önemini tespit eden kaynaklardır.

Ercanlı, “İlköğretim Okullarının 4. Sınıflarında Dünyamız ve Gökyüzü Ünitesinin Öğretilmesinde Oyun ve Modellerin Başarıya Etkisi”, adlı çalışmasında Fen Bilgisi öğretiminde oyun ve modellerin kullanımının başarıyı artırıp arttırmadığını tespit etmek istemiştir. Alan araştırması sonucunda oyun ve modellerle ders anlatımının başarıyı olumlu yönde etkilediğini belirlemiştir. Fen Bilgisi derslerinde oyun, bulmaca ve dramatizasyonlara yer verilmesi gerektiğini önerir.³¹

Pehlivan, “Örnek Olay ve Oyun Yoluyla Öğretimin Sosyal Bilgiler Dersinde Öğrenme Düzeyine Etkisi”, başlıklı alan araştırmasında oyun grubu (kart oyunları, rol yapma, drama kullanılmıştır) ile geleneksel öğretimin yapıldığı grup arasında ve oyun ile örnek olayın kullanıldığı grup arasında, oyun lehine anlamlı farklar bulmuştur. Oyunun geleneksel öğretim ile örnek olay yoluyla öğretimden daha etkili olduğunu ortaya koymuştur.³²

Bayazıtöđlü, “İlköğretim İkinci Sınıf Hayat Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyunlar, Eriş ve Kalıcılık” adlı tezinde belirlenen ünitelerde eğitsel oyunlar, programlandırılmış ve geleneksel öğretimlerin, bilişsel alanın bilgi, kavrama, uygulama ve toplam erişileriyle yine bu üç düzey için kalıcı izli davranış

²⁹ Bernhard Grom, *Methoden für Religionsunterricht, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung*, Göttingen, Vandenhoeck & Ruprecht, 1988.

³⁰ F.Wendel Niehl, Arthur Thömmes, *212 Methoden für den Religionsunterricht*, München, Kösel Verlag, 1998.

³¹ Ercanlı, *age.*, s.56,109,111.

³² Pehlivan, *age.*, s.82.

değişikliğine etkisini araştırmıştır. Sonuçta, eğitsel oyunlarla ve programlandırılmış öğretim yapılan gruplarda geleneksel öğretim yapılan gruplara oranla bilişsel alanın bilgi, kavrama, uygulama düzeylerinde ve bu düzeylerin kalıcılığı sağlamada önemli farklar tespit etmiştir. Bayazıtöğlü, programlandırılmış-eğitsel oyunlarla öğretimin dersin tüm ünitelerinde geleneksel öğretime göre daha başarılı olacağını ifade eder.³³

Karabacak, “*Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Erişi Düzeyine Etkisi*”, başlığı altında ilköğretim dördüncü sınıf Sosyal Bilgiler dersinde, eğitsel oyunların, öğrencilerin erişileri üzerindeki etkisini ortaya koymaya çalışmıştır. Araştırma sonucunda Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyunların kullanıldığı gruba, kullanılmayan grubun öğrencilerinin toplam erişileri ile bilgi düzeyi ve kavrama düzeyi erişileri arasında eğitsel oyunların kullanıldığı grup lehine anlamlı farklar bulmuştur. Eğitsel oyunlara diğer derslerde de yer verilmesi gerektiğini vurgulamaktadır.³⁴

Adıgüzel, “*Oyun ve Yaratıcı Drama İlişkisi*”, konulu tezinde oyun ve yaratıcı drama kavramları arasındaki ilişkiyi kavramsal ve kuramsal olarak incelemiştir. Yaratıcı dramının, dramatizasyon, rol oynama, okul oyunu, okul tiyatrosu ve oyun gibi kavramları önemli ölçüde kapsadığını söylemektedir. Oyunun özgürlük, içsel bir sonsuzluk, spontanlık, -mış gibi yapma ve haz alma gibi özellikleri dolayısıyla yaratıcı dramaya kaynak oluşturduğunu belirtmektedir.³⁵

Gökçe, “*İlköğretim Öğretmenlerinin Yeterlilikleri*”ni araştırdığı tezinde öğretmenlerin sınıf yönetiminde en az sahip oldukları üç yeterliliği tespit eder. Belirlenen en az yeterlilikler şunlardır: “Çocukların hareket ihtiyaçlarını giderebilecek oyun etkinliklerine yer verme”, “sınıf içi etkinliklerde konuya uygun olarak işbirliğine dayalı, bireysel çalışmalara ve grup çalışmalarına yer verme”, “sınıf içinde tüm öğrencilerin sürece katılımını sağlayacak etkili bir iletişim ortamı oluşturma”dır. Araştırmacı ilköğretim öğretmenlerine belli konularda hizmet içi eğitim programlarının düzenlenmesini önermektedir. Bunlar arasında; öğretim süreçlerini gerçekleştirirken oyun etkinliklerinden nasıl yararlanılabileceği, bireysel

³³ Bayazıtöğlü, *age.*, s.II, 52.

³⁴ Karabacak, *age.*, s.32-42.

³⁵ H.Ömer Adıgüzel, *Oyun ve Yaratıcı Drama İlişkisi*, Basılmamış Y.L.T., Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara, 1993.

ve grup çalışmaların en etkili bir biçimde nasıl kullanılabileceği gibi konular yer alır.³⁶

Uğurlu, “*Kültürel Bir Olgu Olarak Oyun*” konulu çalışmasında oyun kavramının tanımını, temel çizgilerini, doğası ve oyuncular için taşıdığı anlamı kültür yaratması açısından ayrıntılı olarak araştırmaya çalışmıştır. Bu araştırma daha çok yazılı kaynaklara dayanarak Türk tiyatro yaşantısında “oyun kavramını” kendisine konu seçmiş, oyunun doğasına, temel çizgilerine ve oyun kahramanları için taşıdığı hayati önemi, yarattığı toplumsal işlev açısından değerlendirmiştir.³⁷

3. Genel Öğretim Yöntemleri İle İlgili Olup da Oyunlara Yer Veren Kaynaklar

Bilen, “*Plandan Uygulamaya Öğretim*”, adlı eserinde oyunlara da yer verir. Oyunları grup ve kart oyunları olarak sınıflandırmış ve uygulamalarını belirtmiştir.³⁸

Demirel, “*Planlamadan Değerlendirmeye Öğretme Sanatı*”, başlıklı eserinde eğitsel oyunlara grupla çalışma teknikleri arasında yer vermekte ve eğitsel oyunların genel özelliklerini belirtmekle yetinmektedir.³⁹

Sönmez, “*Program Geliştirmede Öğretmen El Kitabı*”, adlı çalışmasında eğitsel oyunlara giren bazı oyunların isimlerini vererek sınıf ortamında nasıl kullanılabileceğine ilişkin bilgi vermektedir.⁴⁰

Taşdemir, “*Eğitimde Planlama ve Değerlendirme*”, isimli çalışmasında oyunun bireyin gelişimine etkisine, eğitsel oyunların sınıflandırılmasına, seçimi ve kullanımına ilişkin bilgi vermektedir.⁴¹

³⁶ Erten Gökçe, *İlköğretim Öğretmenlerinin Yeterlilikleri*, Basılmamış Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara, 1999, s.149-150,182.

³⁷ Zişan Uğurlu, *Kültürel Bir Olgu Olarak Oyun*, Basılmamış Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara, 1996.

³⁸ Bilen, *age.*, s.203-212.

³⁸ Demirel, *age.*, s.123-124.

³⁹ Demirel, *age.*, s.123-124.

⁴⁰ Veysel Sönmez, *Program Geliştirmede Öğretmen El Kitabı*, Anı Yay., Ankara, 1994, s.245.

⁴¹ Taşdemir, *age.*, s.171-173.

Erginer, “*Öğretimi Planlama Uygulama ve Değerlendirme*”, isimli eserinde genellikle oyunlara yer vermektedir. Oyunların uygulanışları açıklanarak, sınıf ortamında belirlenen konularda nasıl kullanılabileceği ile ilgili örnekler de sunulmuştur.⁴²

Hollingsworth ve Hoover, “*İlköğretimde Öğretim Yöntemleri*”, adlı eserlerinde oyun ve oyuncaklardan yararlanma, dramatik oyun yöntemi ve benzetişim oyun yöntemi üzerinde durmaktadırlar. Oyunun yararları ve sınırlılıklarına da yer vererek genel açıklamalar yapmaktadırlar.⁴³

4. Sadece Oyunlara Yer Veren Kaynaklar

Bu başlık altında yer alan kaynaklar çeşitli yer ve zamanlarda ve farklı yaş gruplarıyla oynanacak oyunları veren eserlerdir. Kaynaklarda oyunların uygulanışı ve yer yer de örnekleri sunulmuştur.

Oyunlarından istifade edilen kaynaklar şunlardır:

Samur, “*Anaokulları ve İlkokullar İçin Eğitici Öğretici Oyunlar*”,⁴⁴ Özhan, “*Çocuk Oyunlarımız*”,⁴⁵ Vohland, “*Kinderspiele mit Buchstaben und Wörtern*”,⁴⁶ Woesler, “*Kinderspiele Drinnen und Draußen*”,⁴⁷ Fulford ve diğerleri, “*Bright Ideas Drama*”,⁴⁸ Üstündağ, “*Yaratıcı Drama Öğretmenimin Günlüğü*”⁴⁹ gibi kaynaklardır.

H. YÖNTEM

Bu araştırma tarama modelinde bir araştırmadır. Eğitsel oyun ve ilköğretim D.K. ve A.B. dersinde kullanılabilecek eğitsel oyunlar araştırılmıştır. Öncelikle ilgili

⁴² Ergin Erginer, *Öğretimi Planlama Uygulama ve Değerlendirme*, Anı Yay., Ankara, 2000.

⁴³ Paul M. Hollingsworth, Kenneth H. Hoover, *İlköğretimde Öğretim Yöntemleri*, Çev: Tanju Gürkan, Erten Gökçe, Duygu S. Güler, Ankara Üniversitesi Rektörlüğü Yay., Ankara, 1999.

⁴⁴ İsmail Samur, *Anaokulları ve İlkokullar İçin Eğitici Öğretici Oyunlar*, 2. Baskı, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1989.

⁴⁵ Mevlüt Özhan, *Çocuk Oyunlarımız*, Kültür Bakanlığı Halk Kültürünü Araştırma Dairesi Yay., Ankara, 1990.

⁴⁶ Ulrich Vohland, *Kinderspiele mit Buchstaben und Wörtern*, Falken Verlag, Niederhausen, 1990.

⁴⁷ Dietmar M. Woesler, *Spiele Drinnen und Draußen*, Maier Verlag, Ravensburg, 1987.

⁴⁸ Jane Fulford ve diğerleri, *Bright Ideas Drama (İlköğretimde Drama)*, Çev: Leyla Küçükahmet ve diğerleri, Nobel Yay. Dağıtım, Ankara, 2001.

⁴⁹ Tülay Üstündağ, *Yaratıcı Drama Öğretmenimin Günlüğü*, Pegem A Yay., Ankara, 2000.

literatür taranarak oyun ve eğitsel oyun kavramları incelenmiş, ardından Türkçe ve yabancı kaynaklarda ilköğretim çağı çocukların eğitiminde kullanılabilecek oyunlar tespit edilmiştir.

Oyunların seçiminde, oyunların öğretme-öğrenme sürecinde kullanılabilmesine ve İlköğretim D.K. ve A.B. Dersi Müfredat Programında uygulanıp uygulanma imkânına dikkat edilmiştir.

Tespit edilen oyunların:

- 1.Hangi konuda uygulanabileceği,
- 2.Hangi yaş seviyelerine uygun olabileceği,
- 3.Uygulama süresinin ne kadar olabileceği,
- 4.Hangi hedef davranışı gerçekleştirmede kullanılabileceği,
- 5.Uygulama şeklinin nasıl olabileceği,
- 6.Oyunların uygulanmasında dikkat edilmesi gereken ayrıntıların neler olabileceği,

7.Oyunun farklı şekillerde uygulanmasının mümkün olup olamayacağı, gibi unsurları incelenmeye çalışılmıştır.

Oyunlar bazen olduğu şekilde belirlenen konularda uygulanmıştır. Farklı alanlarda kullanılan oyunların, belirlenen konularda uygulanması için kısmen değişiklikler yapılarak uyarlama yoluna gidilmiştir. Oyunların kullanımını belirtirken, genel öğretim yöntemleri ve din öğretimi özel öğretim yöntemleri gibi kaynaklardan yararlanılmıştır.

II. BÖLÜM

OYUN VE EĞİTSEL OYUN

A. OYUN VE OYUN KURAMLARI

Dünya hayatının bir oyun olduğunu ifade eden Kur'an-ı Kerim ayetleri⁵⁰ aynı zamanda insanın bir özelliğine de işaret etmektedir. Bu özellik, kimilerince insanoğlunun ilk özelliği olarak kabul edilen "homo ludens" (oyunayan insan) olmasıdır.⁵¹ Batı düşüncesinde, insanın Tanrı'nın oyuncuğu olduğunu düşünenler de vardır. Huizinga, Platon'nun görüşlerini vermektedir: "... insan tanrının oyuncuğu olmak üzere yaratılmıştır ve bu aslında onun payına düşen en iyi şeydir. İnsan hayatını bu doğasına uygun bir şekilde ve şimdiki konumunun tersine; en güzel oyunu oynayarak geçirmek zorundadır."⁵²

İnsanın öğrenmekte kullandığı ilk etkinliği olarak da kabul edilen homo ludens özelliğine uygarlığın ilerlemesi ile homo sapiens (düşünen insan) özelliği eklendiği söylenir.⁵³

Oyun üzerinde araştırma yapan bir çok bilim adamının anlaşmaya vardığı bir nokta vardır ki o da oyunu tanımlamanın zor olduğudur. Smith ve arkadaşları bazı araştırmacıların belirli bir etkinliğin oyun içerip içermediğini belirtmeden henüz oyunu tanımlama aşamasında vazgeçtiklerini belirtir.⁵⁴

Araştırmacıların bu zorlu çabadan vazgeçmesinin sebebini Flitner, kavramın çok anlamlı ve kapsamlı kullanılmasına bağlar. Çünkü birçok şey oyun olarak nitelenmektedir. Dalgalanma, çocuk oyunları, Breet Oyunu, Rolet, ekonomik ya da strateji oyunları bunlar arasındadır.⁵⁵

Huizinga'nın oyunla ilgili görüşü kabul edildiği takdirde bu oyun ifadelerinin çok olması doğal kabul edilir. Ona göre kültürün, ibadetlerin, şiirin müzik ve dansın,

⁵⁰ 47/Muhammed, 36; 6/En'âm, 32; 29/Ankebût, 64; 57/Hadid, 20.

⁵¹ Özdemir Nutku, *Oyun, Çocuk, Tiyatro*, Özgür Yay., 1998, İstanbul, s. 14.

⁵² Johang Huizinga, *Homo Ludens*, Çev: M.A. Kılıçbay, Ayrıntı Yay., İstanbul 1995, s.252; Allah'ın oyuna ihtiyacı olmadığını, oyunun insani bir özellik olduğunu belirtenler de vardır. Bunun için bkz. Muhammed Esed, *Kur'an Mesajı (Meal-Tefsir)*, 21/19. ayetin dipnotu.

⁵³ Neriman Aral ve diğerleri, *Drama, Ya-Pa Yay.*, İstanbul, 2000, s.11.

⁵⁴ Peter K. Smith ve diğerleri, "Küçük Çocuklarda Oyun", Çev: M.T. Bağlı, *A.Ü.E.B.F.D.*, C:27, S.2, 1994, s.975.

⁵⁵ Andreas Flitner, *Wörterbuch der Erziehung*, Hrsg: Christoph Wulf, Serie Piper Verlag, München, 1984, Spiel-Kinderspiel, s.555.

bilgeliğin, bilimin, hukukun, mücadele ve savaşın ortaya çıkmasında oyun etkin rol oynamıştır.⁵⁶

Herkesçe kabul edilen tek veya baskın bir tanımının olmaması nedeniyle oyun kavramını tanımlamaya çalışmak yerine anlamlarından yola çıkarak, nitelikleri hakkında açıklamalarda bulunmak daha yararlı olacaktır. Selçuk, kavramların başka terimler ve benzetmelerle anlatılabileceğini, onların insan hayatındaki tezahürlerine dikkat çekerek kast edilenin ifade edilebileceği kamsındadır. Ancak bu şekilde kavramlar üzerinde anlaşma sağlanacaktır.⁵⁷ Smith ve arkadaşları da bir tanım yapmak için uğraşmaktansa, oyunu başka şeylerden ayırt etmeye yardımcı olacak, birbiriyle örtüşecek ölçütler üzerinde düşünmenin yararlı olacağını belirtmektedirler.⁵⁸

Oyun kavramını anlamının ve ölçütler geliştirmenin bir metodu yapılan tanımlamalardan ve açıklamalardan yola çıkmak olacaktır. Bu sebeple yapılan tanımlama ve açıklamalara bakılmalıdır.

1. Oyun Tanımları

Sel ve And Türkçe'de oyun ve oynamak sözcüklerinin pek çok anlamı olduğunda hem fikirdirler. Tiyatro oyunu, spor oyunları, kağıt ve zar oyunları, çocuk oyunları, dans gibi eylemler oyun sözcüğü ile belirtilir.⁵⁹

Doğan, oyunu vakit geçirmek, eğlenmek niyetiyle yapılan beceri, hesap, dikkat ve rastlantıya dayanan şey olarak tanımlar.⁶⁰

Bir başka kaynakta oyunun kapsamı daha da geniş olarak verilmiştir.⁶¹

1. Hesap, dikkat, çeviklik ya da rastlantıya dayanan eğlenceli yarış: Satranç, drama, bilyardo poker, tavlâ, tenis, futbol, cirit vb. oyunlar.

2. Hoş vakit geçirmek için yapılan eğlendirici, öğretici veya estetik duyguları okşayıcı hüner: Karagöz, Hokkabaz oyunu, Bale ve tiyatro oyunları vb.

⁵⁶ Huizinga, *age.*, s.210-211.

⁵⁷ Mualla Selçuk, "Din Öğretiminin Kuramsal Temelleri", Din Öğretimi Genel Müdürlüğü, *Din Öğretiminde Yeni Yaklaşımlar*, İstanbul, M.E.B., 2000, s.12.

⁵⁸ Peter, K. Smith ve diğerleri, *agm.*, s.985.

⁵⁹ Ruhi Sel, *Her Yaşa Göre Oyunlar, Rondlar, Halk Dansları*, Kültür ve Turizm Bakanlığı Yay., Ankara, 1987, Önsöz, s.VIII; Metin And, *Oyun ve Bügü*, Türkiye İş Bankası Yay., İstanbul, 1974, s.24.

⁶⁰ Mehmet Doğan, *Büyük Türkçe Sözlük*, Birlik Yay., Ankara, 1982, Oyun Maddesi, s.784.

⁶¹ *Türkçe Sözlük*, Türk Dil Kurumu Yay., Türk Tarih Kurumu Basımevi, Ankara, 1981, Oyun Maddesi, s.623.

3. Düzen, hile

4. Rakibi yenmek için yapılan şaşırtıcı hareketler.

Oyunun benzer tanımlarını arttırmak mümkündür: Oyun; kuralları olan eğlence (tenis, tavla bale vb.) kumar, şaşkınlık uyandıran hüner (cambazın oyunu), tiyatro ve sinemada sanatçının rolünü yapması, müzikle birlikte yapılan hareketler, sahne ya da mikrofonda oynanan eserler (piyes) beden ve zihin yeteneklerini geliştiren yarışma (olimpiyat oyunları), hile olarak belirtilir.⁶²

Gösterim Terimleri Sözlüğünde oyun, bir tiyatro sanatçısının sahnedeki oyunu ve oynanmak üzere yazılmış tiyatro yapıtı olarak ifadesini bulur.⁶³

Çalışlar, oynanmak üzere yazılmış tiyatro yapıtının içeriğini şöyle doldurur: Oyun, yazılı ve sözlü olabilir. Yazılı olduğunda drama, sözlü olduğunda doğaçlama, orta oyunu vb. şekilde olur. Oyunun gerçekleştirilmesine göre gölge oyunu, kukla oyunu, radyo oyunu olabilir. Sahne de oynanabildiği gibi okunabilir de. Sözsüz olduğunda mim, pantomim, müzikle olduğunda bale olabilir.⁶⁴

Oyuna eğitim bilimleri açısından bakıldığında iki tür oyun tanımı yapılır: 1. Amaçsız yalnız eğlenmek için yapılan her türlü etkinliktir. Küçük çocuklarda görüldüğü gibi yetişkinlerin faaliyetleri arasında da görülür. Mesela; spor ve avagitmek. 2. Belirli öğrenmeler için düzenlenmiş, oyunun yapısı ve kurallarına uyarak, bazı amaçlara ulaşmak için öğrencilerin daha önce öğrendiklerini uygulama ve pekiştirmelerine yardımcı olan öğrenme ya da öğretme tekniğidir. Bu tür oyun Almanca Spiel, İngilizce Game olarak adlandırılır.⁶⁵

Türkçe’de oyunun farklı kullanımı deyimlerimizde ve isimlendirmelerimizde de yer bulmuştur. Oyun almak, oyun çıkarmak, oyun etmek, oyun havası, oyun kağıdı, oyuna çıkmak, oyuna gelmek, oyuna getirmek, oyunu almak bunlardan bazılarıdır.⁶⁶

⁶² *Türkçe Sözlük*, Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Kurumu, Türk Dil Kurumu, Yeni baskı, Ankara, 1988, C:2, Oyun Maddesi, s.1126.

⁶³ Özdemir Nutku, *Gösterim Terimleri Sözlüğü*, İnkılap Kitabevi Yay., İstanbul, 1988, Oyun Maddesi, s.127.

⁶⁴ Aziz Çalışlar, *Tiyatro Ansiklopedisi*, T.C. Kültür Bakanlığı Yay., Türk Tarih Kurumu Basımevi, Ankara, 1995, Oyun maddesi, s.479.

⁶⁵ Remzi Öncül, *Eğitim ve Öğretim Bilimleri Sözlüğü*, M.E.B. Yay., İstanbul, 2000, Oyun Maddesi, s.845.

⁶⁶ *Türkçe Sözlük*, Türk Dil Kurumu Yay., T.T.K.B., 1981, Oyun Maddesi, s.623.

Oyunla ilgili kavramlar arasında, oyuncu, oyunculuk, oyunlaştırmak, oynamak, oyuncak sayılabilir. Ancak bunların tanımlanması da oyun kadar karmaşık ve geniş olduğundan ve konuyu dağıtacağından girilmemesi daha uygundur.

İngiliz dili oyunu başta play ve game olarak ayırır. Play, özellikle küçük çocukların ve hayvanların oyun faaliyetlerini ve şekillerini içerir. Game, kurallarla belirlenmiş ve plan oyunları arasında sayılan oyunları ifade için kullanır.⁶⁷

Fransızca, pedagoji sözlüğünde oyun, genellikle kurallara ya da fiksiyona dayanan, menfaat güdülmeden, failin bilincinde kendisinden başka gaye ve verdiği zevkten başka bir amaç bulunmayan bedensel veya zihinsel etkinliklerdir.⁶⁸

Arapça'da oyun; gülme, alay etme, eğlence, şaka, oyalanma, oynama, anlamında kullanılmaktadır. Kuran-ı Kerim'de geçen ayetlerde l-ayn-b kökünden türetilmiş kelimeler bu anlamlarda kullanılmaktadır.⁶⁹

Alman dilinde oyun, amaçsız faaliyet, kendi kendine eğlendirmek için meşguliyet, vakit geçirme, belirli kurallar içinde eğlendirici faaliyet, şans oyunları, yarış oyunları, sportif yarış oyunları, tiyatro oyunları, müzikal oyunları, enstrüman kullanma, canlı harmonik hareketler (renk oyunu, dalga oyunu gibi), anlamlarında kullanılmaktadır.⁷⁰

Alman pedagoji sözlüklerinde oyunun temel özellikleri; sınırlı bir alanda serbest hareket ve çocukların, yetişkinlerin ve hayvanların bile faaliyetleri olduğu ifade edilir.⁷¹

Oyunun oldukça kapsamlı ve karmaşık açıklamalarının ardından, amaç hepsini kapsayan bir oyun tanımı ya da kavram açıklamasına ulaşmak değildir. Fakat oyunu sadece insan faaliyeti olarak kabul edecek olursak; oyun, belli bir amaca yönelik olan veya olmayan, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilen, her durumda

⁶⁷ Flitner, *age.*, Spiel-Kinderspiel maddesi, s.555; Konuyla ilgili olarak bkz. B.Sutton Smith, "A syntax for play and Games", *Child's Play* R.E Herron. - Brian Sutton Smith, Canada, 1971, p.298-307.

⁶⁸ Paul Foulquié, *Pedagoji Sözlüğü*, Çev: C. Karakaya, Sosyal Yay., İstanbul, 1994, Oyun Maddesi, s.369.

⁶⁹ 6/En'âm, 32; 29/Ankebût, 64; 47/Muhammed, 36; 57/Hadid, 20; 5/Mâide, 57; 5/Mâide, 58; 6/Enâm, 70; 7/A'râf, 51; 21/Enbiyâ, 16; 21/Enbiyâ, 55, 44/Duhân, 38; 9/Tevbe, 65; 12/Yûsuf, 12; 43/Zuhruf, 83; 70/Meâric, 42; 6/En'âm, 91, 7/A'râf, 98, 21/Enbiyâ, 2, 44/Duhân, 9, 52/ Tûr, 12.

⁷⁰ Wahrig, *Deutsches Wörterbuch*, Lexion Verlag, München, 2000, Spiel Maddesi, s.1178.

⁷¹ H.Hans Grotthof, Martin Stallmann, *Peagogisches Lexikon*, Kreuz – Verlag, Stuttgart, 1961, Spiel Maddesi, s.918; Wilhelm Hehlmann, *Wörterbuch Der Peagogik*, Alfred Kröner Verlag, Stuttgart, 1960, Spiel Maddesi, s.468.

bireyin isteyerek ve zevk alarak yer aldığı fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişimini etkileyen faaliyetlerdir.⁷²

Oyun, her ne kadar hayatın kendisi tam olarak anlaşılabilirdiğinde açıklanabileceği kabul edilse de⁷³ üzerinde düşünülmüş ve bundan sonra da düşünülüp çeşitli araştırmalara konu olacaktır.

2. Oyunun Önemi

Çocuğun hayatında oyuna gerektiği kadar yer verildiğinde yapılması zorunlu olanların yarısının yapılmış olduğu belirtilir. Oyunla hem beden hem ruh kendini ifade eder. Oyun ihtiyacı erken zamandan itibaren kendini hissettirir.⁷⁴

Denetim kuramına göre de insanın temel gereksinmesi arasında eğlence (oyun) da vardır.⁷⁵ Oyuna yer verildiğinde bireyin kendini oynamasına imkan sağlanır. Gerilim, engellenme, korku, vb. duygular burada ortaya çıkar. Birey, oyun vasıtasıyla yeteneklerini keşfeder. Kendi kendine düşünmeyi, karar vermeyi öğrenir. Olgunluğa ulaşarak kendini gerçekleştirir.⁷⁶

Çocuk oyunla kendi güçlerini dener. Duygularını, yeteneklerini, becerilerini geliştirir. Kişiliklerini de kendilerinin ve başkalarının bulunduğu oyunlarla geliştirir.⁷⁷ Samur'un tespitlerine göre Boynton ve Ford (1933), Liebermann, Wallach ve Kogan (1965), Sutton-Simth (1971) ve Smilansky (1968) gibi birçok araştırmacı çocukların oyun oynayarak yetişmesinin, onları daha aktif, yaratma güçlerinin daha fazla, dili kullanmalarının düzgün ve zengin kelime hazinesine sahip olduklarını kanıtlamışlardır.⁷⁸

⁷² Oyun tanımı, Aral ve diğerleri *age.*, s.58'ten uyarlanmıştır.

⁷³ H. Nermin Çelen, "Ana-Babaların Çocuğun Oyun Hakkına İlişkin Tutumları", *Cumhuriyet ve Çocuk*, 2. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi, Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yay., Ankara, 1999, s.123.

⁷⁴ Beyza Bilgin, *İslam ve Çocuk*, T.D.V. Yay., Ankara, 1991, s.146-147.

⁷⁵ Denetim kuramına göre, insanların beş temel gereksinmesi vardır. Bunlar: Yaşamını sürdürme, duygusal doyum (sevgi), güç, eğlence (oyun) ve özgürlüktür. Özgürlük, duygu, güç ve oyun üst düzey gereksinimlerdir. Birey bütün potansiyelini kullanmaya yöneldiğinde üst düzey güdülere sahip olduğunu gösterir. Konuyla ilgili bkz. Şermin Önder Külahoğlu, "Öğrenci Davranışlarını Etkileyen Psikolojik ve Sosyal Faktörler", Editör: Leyla Küçükahmet, *Sınıf Yönetiminde Yeni Yaklaşımlar*, Nobel Yay. Dağıtım, Ankara, 2000, s.6, 14.

⁷⁶ Belka Özdoğan "Çocukta Oyun Terapisi", *A.Ü.E.B.F.D.*, 1987, C:20, S:1-2, s.84.

⁷⁷ Yavuzer, *Çocuk Psikolojisi*, s.194; Haluk Yavuzer, *Ana Baba ve Çocuk*, Remzi Kitabevi Yay., İstanbul, 1998, s.170.

⁷⁸ Samur, *age.*, s.10.

Oyun vasıtasıyla çocuk kurallara uymayı, başkalarına saygılı ve dürüst olmayı, grup içinde davranışlarını denetlemeyi, “öteki” insanlarla iş yapabilme özelliklerini geliştirirler.⁷⁹

Çocuğun oyunlar yardımıyla yetişkin hayatına ve kendisini bekleyen görevlere hazırlandığı bilinmektedir.⁸⁰ Oyun yoluyla dikkatli olma, dinleme, algılama–anlama, deneme–yorumlama ve başkalarına anlatma öğrenilebilir.⁸¹ Oyun çocuğa başarısızlık endişesi duymadan yeni ve değişik roller alma olanağı sunar. Paylaşma, yardımlaşma, çevre ile güzel ilişkiler kurulması bu yolla öğrenilebilir.⁸²

Oyun vasıtasıyla kuşaklar arası kültürün aktarımı da söz konusudur. Roller ve oyuncaklar paylaşılırken çıkan çatışmaların işbirliği ve paylaşma ile nasıl çözülebileceği, yetişkinin oyunu kullanması ile halledilebilir. Toplumsal roller oyunda etkili ve anlaşılır derslere dönüşerek yetişkinin çocuğu ile bir şeyler paylaşmasına olanak sağlayabilir.⁸³

Oyun, bireyin psikolojik problemlerinin teşhis ve tedavisinde de kullanılmaktadır.

Kazancı, düşünme çeşidi olan eleştirci düşünmenin öğretiminde izlenen yollar arasında oyuna yer vermektedir.⁸⁴

Öğrencinin yaşayarak daha iyi öğrendiği kabul edilir. Bu durum öğretmenden çok öğrencinin aktif olması demektir.⁸⁵ Öğrenmede gerçek yaşantılara ya da gerçek yaşantılara benzer imkanlar sağladığından öğretimde bir teknik olarak oyuna ihtiyaç

⁷⁹ Filiz Çaparca, M.Kadri Sümer, *İlkokullarda Sınıf İçi ve Bahçe Oyunları*, Cumhuriyet Matbaası, 1988, Önsöz, s.3.

⁸⁰ Fatma Tezel Şahin, “Üç-Altı Yaş Grubu Çocuklarının Anne Babalarının Çocuk Oyunları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi”, *9. Ya Pa Okulöncesi Eğitimi Yayınlaştırılma Semineri*, Ya-Pa Yay., İstanbul, 1993, s.61.

⁸¹ Nuray Sungur, *Yaratıcı Okul Düşünen Sınıflar*, Evrim Yay., İstanbul, 2001, s.56.

⁸² Mine Mangır, Yaşare Aktaş, “Çocuğun Gelişiminde Oyunun Önemi”, *Yaşadıkça Eğitim*, 1993, s.14.

⁸³ Aynur Oksal, “Kuşaklararası Oyun: Yetişkin ve Çocuk Kültürü Arasında Bir Köprü”, *Cumhuriyet ve Çocuk*, Yayına Hazırlayan: Bekir Omur, Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Uygulama ve Araştırma Merkezi Yay., Ankara, 1999, s.143.

⁸⁴ Osman Kazancı, *Eğitimde Eleştirci Düşünme ve Öğretimi*, s.55; “eleştirci düşünme, bir problem durumunu bilimsel, kültürel ve sosyal standart ve ölçütlere göre, tutarlılık ve geçerlilik bakımlarından yargulama ve değerlendirmede işe koşulan tavır, bilgi ve beceri süreçlerinin bütünüdür.” Kazancı, *age.*, s.41.

⁸⁵ Aydın, *Gelişim ve Öğrenme Psikolojisi*, s.254.

duyulmuştur.⁸⁶ Öğrenme ile oyunun iç içe geçtiği, çocuk ve ergenin öğrenme alanı olarak doğal şekillere sahip olduğu ifade edilir.⁸⁷

Oyun, yaratıcı sorun çözümede kullanılmaktadır. Yaratıcı sorun çözme programında birey oyuna katılır ve birey daha ciddi bir ortamda yapamayacağı düşüncelerle oynama olanağı elde eder. Bu tür programlar bireyi dogmatik düşünce alışkanlığından kurtarıp, çok yönlü bakış açısını geliştirmek için katkı sağlar.⁸⁸

3. Tarihte ve Bazı Düşünörlere Göre Oyun

Her toplumsal olgu gibi oyunda da tarihsel gelişme söz konusudur. Oyun değişmez bir olgu olmayıp, değişen, gelişen, zenginleşen bir faaliyettir. Oyun da diğer toplumsal olgular gibi bir tarihe sahiptir.⁸⁹

Milletlerin tarihinde oyunun ilk belirtileri müzikle birlikte görölmüştür. Tapınaklarda toplanan insanlar, müzik eşliğinde kurala uymaksızın dans etmişlerdir. Müziğin ritmine uyan insanlar coşmuşlar, dağınık hareket etmişler ve sesler çıkartmışlardır. Bazen de yumuşak hareketlerle kıpırdanıp sallanmışlardır. Böylece kendilerini tanrılarına daha yakın hissetmişlerdir.⁹⁰

Oyuna hem İslam kültüründe hem de Hıristiyan kültüründe yer verildiği belirlenmiştir. Bu araştırma kapsamında sınırlı bir yer verilerek bazı örnekler ve düşünörlerin görüşleriyle yetinilecektir.

Eski Mısırdaki olimpiyat oyunlarına benzer oyunlar oynanmıştır. Yunanlıların eğitim araçları jimnastik ve müziktir. İlk dönemlerde jimnastik sadece vücudu kuvvetlendirmek için kullanılmış ama zamanla ruhu da kuvvetlendirdiği düşünölmüştür. Jimnastik hem vücudu kuvvetlendirmiş hem de cesur, acılara dayanıklı yapmıştır. Birlikte oynanan oyunlar ise dostluk ve dayanışma duygularını kuvvetlendirip, vatan sevgisini geliştirmiştir.⁹¹ En eski ve en çok sevilen oyunlar koşmak, uzun ve yüksek atlamak, mızrak atmak, disk fırlatmak, güreş yapmaktır.

⁸⁶ Alev Önder, *Yaşayarak Öğrenme İçin Eğitici Drama*, Epsilon Yay., İstanbul, 2000, s.57.

⁸⁷ Sungur, *Yaratıcı Okul Düşünen Sınıflar*, s.192; Adıgözel, *age*, s.4; Konuyla ilgili daha geniş bilgi için bkz. James S. Coleman, "Learning Through Games," *The Study of Games*, Elliott M. Avedon, Brian Sutton Smith, Canada, 1971, p.322-325.

⁸⁸ Nuray Sungur, *Yaratıcı Düşünce*, Evrim Yay. İstanbul, 1997, s.230.

⁸⁹ Yılmaz, *age*, s.16 Konuyla ilgili olarak bkz. Ortak Yapıt, Çev: Bekir Onur, "Tarih Boyunca Oyunlar ve Oyuncaklar", *A.Ü.E.B.F.D.*, 1992, C:25, S:2, s.365-386; Oyunun Tarihi ve Orjini için bkz. Elliott M. Avedon, Brian Sutton Smith, *The Study of Game*, Canada, 1971, s.19-26.

⁹⁰ Sel, *Her Yaşa Göre Oyunlar, Rondlar, Halk Dansları*, s.1.

⁹¹ H. Fikred Kanad, *Pedagoji Tarihi*, 4. baskı, M.E.B. Yay., İstanbul, 1963, C: 1, s.19,116.

Yunanlılara göre bunların ayrı ayrı faydası vardır. Sayılanların dışında daha 43 çeşit oyun bulunduğu söylenir. Bunlar fırsat oldukça oynanıp yarış yapılmıştır.⁹²

Eflatun (M.Ö. 427-347) 3-7 yaş arasındaki çocukluk dönemini oyun ve masal devresi olarak görür. Ona göre ruh bu devrede geliştirilmelidir. 7-10 yaşları arasında jimnastik eğitimini esas alır. Bunlar sıçrama, koşma, güreşme, disk fırlatma, ok atma, yüzme ve ata binmedir.⁹³ Eflatun, oyunun çocuğun gelecekte seçeceği mesleğe hazırlık olacağını savunur. Mimar olacak çocuk, oyunlarında bol bol ev yapmalıdır. Dülger olacak çocukta ölçü vs. işleriyle uğraşmalıdır. Bir şeyler öğretirken çocuğun serbest iradesi ve arzusu geliştirilmelidir. Bu da oyunla sağlanır. Oyunda birçok şey öğrenilir. Oyun, geometri öğretiminde, savaşa ait bilgi ve maharet kazandırmada, karakter gelişiminde etkilidir.⁹⁴

Aristo'nun döneminde (M.Ö. 384-322) beş yaşına kadar çocuklar çalışmamakta ve öğretime dahil olmamaktalar. Bu devrede çocuk oyunla meşgul edilmelidir. Oyunlar çocuğun gelecekteki mesleklerini taklit şeklinde olmalıdır. Masal ve hikayelerden faydalanılması önemlidir.⁹⁵

Eski Roma düşünürlerinden Cicero (M.Ö. 106-43) ilk çocukluk devresinden eğitimi başlatır. Bu dönem eğitiminde çocuklara iyi yöneltme verecek oyunlar oynatılmalıdır.⁹⁶

Quintilianus (M.S. 35-96) çocukları oyuna teşvik etme taraftarıdır. Çünkü oyun neşeli bir kafanın göstergesidir. Sürekli hüznü olanların başarılı olacağına inanmaz. Oyun hem sıhhat açısından faydalıdır hem de yorgunluğu alır, düşünceleri kuvvetlendirir, ahlakın gelişmesini ve oyunda karakterleri tanımayı sağlar.⁹⁷

Hümanizm akımının etkisinde kalan İtalyan Feltre (1378-1446) özel bir evi eğitim yurdu haline getirmiştir. Burada teoriden daha çok pratiğe önem vermiştir. Bu eğitim kurumunda öğretim metodu kolaylaştırılmış ve oyunla birleştirilmiş bir öğretim yöntemidir. Bununla gençlere ulaşmayı hedeflemiştir. Okulda oyun ve spor üzerinde önemle durmuştur.⁹⁸

⁹² Kanad, *Pedagoji Tarihi*, C:1, s.117-118.

⁹³ Kemal Aytac, *Avrupa Eğitim Tarihi*, MÜ.İ.F.V.Yay., İstanbul, 1998, s.40.

⁹⁴ Kanad, *Pedagoji Tarihi*, C:1, s.155.

⁹⁵ Aytac, *age*, s.48.

⁹⁶ Aytac, *age*, s.65.

⁹⁷ Kanad, *Pedagoji Tarihi*, C:1, s.186.

⁹⁸ Aytac, *age*, s.105.

Metot ve sistemler çağı olan 17.yüzyılda Fenelon (1651-1715) önemli yer işgal eder. Ona göre çocuk, acıdan kaçır ve hoşlandığı şeye yönelir. Bu sebeple öğretim ve eğitim haz vermelidir. Bu da eğitime oyunla başlamanın gereğini ortaya koyar. Sonra çalışma ve dinlenme yer almalıdır ki, çocuk bu geçişte zorlanmasın. Çalışma onun için bir oyun olmalıdır.⁹⁹

18.yüzyıl Aydınlanma Çağının düşünürlerinden Locke (1632-1704) ruhsal eğitimle ilgili görüşlerini belirtirken oyuna da yer verir. Çocuk ruhunu anlamak için oyunun önemine dikkat çeker. Çocukların yaşlarına göre oyun arzusu ve zevki karşılanmalıdır. Çocuklara yaptırılmak istenenler oyun halinde yaptırılabilir.¹⁰⁰ Locke, çocukların Latince veya Yunanca öğrenirken harcadıkları vakte üzülür. Ona göre bu bilgi oyun oynar gibi öğretilir. Oyun şeklinde öğretimi hedefler. Çocuk oyun esnasında bol bol etkinlikte bulunur, öğretmen de bu esnada onu tanır, yeteneklerini keşfeder. Öğrenme, oyun gibi çocuğun içinden gelmelidir. Çocuk oyundan sıkıldığı zaman kendiliğinden öteki oyun ve eğlence saydığı çalışmaya yönelmelidir. Çocuklara alfabe öğretmek için yine top oyunları kullanılabilir. Her topun üzerine bir harf yazılabilir.¹⁰¹

Naturalist eğitimciler arasında sayılan J.J. Rousseau'ya (1712-1778) göre, 2-12 yaşları arasında çocukların duyu organları çok gelişmediğinden bilgi vermek yerine duyu organları geliştirilmelidir. Bu dönemde oyun önemlidir. Çocuk kendi faaliyetleri ve tecrübeleriyle hayat için gerekli şeyleri kendi kendine öğrenmelidir.¹⁰²

Schiller (1759-1805) estetik eğitimi konusunda görüşlerini bildirmiştir. Bir bütün olarak duyu ile akıl güzel sanatlar eğitimini gerekli kılar. Schiller'e göre "Madde İçgüdü", ve "Şekil İçgüdü" ancak "Oyun İçgüdü" ile gerçekleştirilebilir. Aytaç, Schiller'in bir sözünü nakleder: "İnsan kelimenin tam anlamıyla söylemek gerekirse, ancak insan olduğu zaman oyun oynar ve oyun oynadığı zaman, tam insan olur."¹⁰³

Pestalozzi'nin de (1746-1827) oyuna karşı olmadığı ve çocuklarla oyun oynadığı belirtilir.¹⁰⁴

⁹⁹ Kanad, *Pedagoji Tarihi*, C:1, s.287-288.

¹⁰⁰ Aytaç, *age.*, s.170-171.

¹⁰¹ Kanad, *age.*, C:1, s.325-326

¹⁰² Aytaç, *age.*, s.190-191.

¹⁰³ Aytaç, *age.*, s.242-243.

¹⁰⁴ Kanad, *Pedagoji Tarihi*, C:1, s.417.

Fröbel (1782-1852) Kindergarten'in (Çocuk Bahçesi'nin) kurucusu olarak bilinir. Ona göre okuldan önceki çağlarda olduğu gibi okul çağında da oyundan faydalanılmalıdır. İnsan, dışarıdan aldığı kuru izlenimlerle değil, kendi etkinlikleri ile gelişmektedir. Bu kural okul yaşındaki çocuklara, öğretim için uygulanmalıdır. Oyun; neşe, hürriyet, memnuluk, rahatlık, dostluk oluşturan bir etmendir. Oyunda becerikli, soğukkanlı, dayanıklı olan çocuklar büyüdüleri zaman aynı meziyetleri göstereceklerdir.¹⁰⁵

Montessori de kurduğu çocuk evlerinde çocukların odalarda serbestçe oynamalarını, araçları istedikleri gibi kullanmalarını talep eder.¹⁰⁶

Avrupa düşünürlerinin oyunla ilgili görüşleri belirtildikten sonra bazı İslam düşünürlerinin görüşleri belirtilirse:

Hz. Peygamberin oyuna karşı olmadığı hatta torunlarıyla oynadığı bilinmektedir.¹⁰⁷

Risaletül Muallimin adlı eserin sahibi El-Cahız (775/898) eğitim-öğretimle ilgili görüşlerini aktarırken döneminde çocuklara oyun öğretimi ile sorumlu öğretmenlerin olduğunu ifade eder. Bunlar savalice oyunu (cirit oyunu), ok atmak, mücesseme (her türlü hayvanı öldürmek için kullanılan bir nesne ile ilgili oyun), yırtıcı kuş ile avlanmak, pen cekâz atma oyunu (beş ağaç dalının hedefe atılması şeklinde oyun), debbuk (küçük çocukların oynadığı oyun), sabatane'ye üfleme oyunu (içinde küçük oklar bulunan boruya üfleyerek kuş avlama oyunu) ata binme, kılıç kullanma, halter, güreş, tavla, satranç, küçük taş oyunları, nefesli çalgılar çalma gibi oyunları öğretmektedirler.¹⁰⁸

İbn Sina (980/1037) beden eğitiminin planlı olarak yapıldığında faydasının çok olacağı kanaatindedir. İbn. Sina okul programında beden eğitimi dersine yer vermiştir. Bu derste yürüyüş, yüksek atlama, top oynama, ip atlama, koşma, güreş, kılıç oyunu gibi oyunlara yer vermiştir. Eğitimde çocuğun ilgisine önem verilmesini

¹⁰⁵ Kanad, *Pedagoji Tarihi*, C:1, s.495-497.

¹⁰⁶ Kanad, *Pedagoji Tarihi*, C:2, s.286.

¹⁰⁷ Konuyla ilgili bkz. Abdullah Aydın, "Hz. Peygamberin Terbiyesinde Yetişen Çocuklar, *İslam'da Aile ve Çocuk Terbiyesi Sempozyumu I*, İslami İlimler Araştırma Vakfı Yay., İstanbul, 1994, s.303-311.

¹⁰⁸ Muammer İpek, *El-Câhız'ın (Risalet'ül Muallimin) Adlı Eseri Üzerine Bir İnceleme*, Basılmamış Y.L.T., Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya, 1993, Bölüm V, s.88.

ister. Daha kendisi çocukken oyunun çocukların normal bir etkinliği olduğunu belirtmiştir.¹⁰⁹

İbn Miskeveyh (M.1030) çocukların ve gençlerin eğitimine dair görüş bildirenler arasındadır. Oyunu yorgunluğu atma ve dinlenme için bir araç görür. Ona göre eğitsel şiir ve hikayeler çocuğa öğretilir.¹¹⁰

Keykavus (1049) ve Gazali (1111) de eğitimde oyuna yer veren düşünürlerdendir.¹¹¹

Kaşgarlı Mahmut (11.yy.) Türk çocukların oynadıkları oyunlar hakkında en eski ve geniş bilgileri “Divan-ü Lügat-it Türk” adlı eserinde ifade etmiştir. Şu oyunlar sayılanlar arasındadır: Müngüz müngüz (boynuzlu hayvanları sayarak oynanan oyun), Aşık (koyun ve keçilerin aşık kemikleriyle oynanır), Kargunı, Çenğli Mengli (salıncak oyunu), Büzüşmek (halay oyunu), Tepük (ayakla top oynama), Ceviz, Çelik Çomak, Bebek.¹¹²

Osmanlılarda halk eğitimi çalışmaları arasında tiyatro sanatından özellikle Orta oyunu, Karagöz ve Hacivat tiplemesinden faydalandığı görülür. Hacivat okumuş İstanbullu’yu, Karagöz okumamış halk adamını temsil eder. Özellikle dili doğru kullanma, ve “İstanbul Terbiyesini” kazandırmada eğlendirici bir yoldur.¹¹³

Kitab el-Medhal adlı eserde eğitim görüşlerini bildiren el-Abderi (M 1336) oyunla da ilgili görüşlerini zikreder. Ona göre ders saatinden sonra nazik oyunlar oynanmalıdır. Oyunlar ders yoğunluğundan sonra bireyi dinlendirir. Ancak oyunlar çocuğu iyice yorup, bitkin düşürmemelidir.¹¹⁴

Kınalızâde Ali Efendi (1510-1572) çocuğa her gün biraz kötü ve çirkin olmayan oyunlar oynaması için izin verilmesi görüşündedir.¹¹⁵

Rehnümayı Muallimin adlı eserle bilinen Selim Sabit (1829-1910) öğrenci merkezli bir öğretimden yanadır. Çocukların oyuncak vs. ile oynamalarına olumlu

¹⁰⁹ Yahya Akyüz, *Türk Eğitim Tarihi*, İstanbul Kültür Yay. İstanbul, 1997, s.24-27.

¹¹⁰ H.Raşit Öymen, Mehmet Dağ, *İslam Eğitim Tarihi*, MEB., Ankara, 1974, s.33-34.

¹¹¹ Öymen, Dağ, *age.*, s.36-37, 49.

¹¹² Akyüz, *age.*, s.33-34; Eski Türklerde Oynanan Oyunlar için bkz., Sel, *Her Yaşa Göre Oyunlar, Rondlar, Halk Dansları*, s.2.

¹¹³ Akyüz, *age.*, s.93-94.

¹¹⁴ Öymen, Dağ, *age.*, s.58.

¹¹⁵ Akyüz, *age.*, s.106.

bakar. Öğretimin hoş olan şeylerle yapılmasını önerir. Mesela harflerin şekerden yapılarak öğretilmesi gibi.¹¹⁶

II. Meşrutiyet döneminde ilköğretimde yenilikler ve gelişmeler yapılır. 1913 tarihli kanun ilköğretim programlarına Terbiye-i Bedeniye ve Mektep Oyunları adlı dersin konulmasına etki eder. Yine bu dönemde “Terbiye ve Oyun” adlı dergi çıkar.¹¹⁷

Kurtuluş Savaşı dönemlerinde çocuk oyunları biraz daha farklı bir işlev görmüştür. Kâzım Karabekir (1882-1948) çocuklar için Şarklı İbret adlı bir kitap yazmıştır. İçerisinde şiirler ve müzikli küçük tiyatro oyunları yer alır. K. Karabekir şehit çocuklarına bunları oynatmıştır.¹¹⁸

4. Oyunun Bireyin Gelişimine Olan Etkileri

Başaran, gelişim kavramının büyüme, olgunlaşma hazırbulunuşluk ve öğrenme kavramını içerdiğini belirtir. Bu kavram ona göre geniş ve aynı zamanda sınırlıdır. Gelişim, bireyin nicelik ve nitelik yönünden belli seviyelere ulaşmasıdır. Nicelik yönünü, büyüme ve olgunlaşma oluştururken nitelik yönünü, hazırbulunuşluk ve öğrenme oluşturmaktadır.¹¹⁹

Büyüme, bedenin boy, kilo ve biçim olarak artmasıdır. Değişik hız ve yoğunlukta olması biyolojik kalıt ve faktörlere bağlıdır. Olgunlaşma, organizmanın öğrenme yaşantıları ve çevresel değişkenlerden bağımsız olarak belli bir biyofizyolojik yeterliliğe ulaşmasıdır.

Hazırbulunuşluk, yeni bir öğrenme yaşantısının gereklerine uygun, kişisel yeterlik ve özelliklerini anlatır. Öğrenme ise, yaşantı yoluyla kazanılan kalıcı davranış değişiklikleri olarak ifade edilmektedir.¹²⁰

Gelişim çağları Başaran tarafından şöyle sınıflandırılmıştır:¹²¹

Bebeklik Çağı: 0-2 yaş

İlk (I.) Çocukluk Çağı: 2-6 yaş

İkinci Çocukluk Çağı: 6-10, 12

¹¹⁶ Akyüz, *age.*, s.176.

¹¹⁷ Akyüz, *age.*, s.232-251.

¹¹⁸ Akyüz, *age.* s.282.

¹¹⁹ İbrahim Ethem Başaran, *Eğitim Psikolojisi*, Emel Matbaacılık, Ankara, Tarihsiz, s.34.

¹²⁰ Aydın, *Gelişim ve Öğrenme Psikolojisi*, s.5-7.

¹²¹ Başaran, *age.*, s.40-41.

Erinlik Çağ: 10,12-13, 14 yaşlar arası

İlk Ergenlik Çağ: 13, 14-17 yaşlar arası

Son Ergenlik: 17-21 yaşlar arasıdır.

Cole gelişimi şöyle sınıflar: Bebeklik, İlk çocukluk, Çocukluk, Ergenlik Öncesi, Ergenlik. Ergenlik öncesi dönem kızlar için on bir yaşından on üç yaşına, erkekler için on üç yaşından on beş yaşına kadardır. Ergenlik dönemi, kızlar için on üçten yirmi yaşına kadar erkekler için on beşten yirmi yaşına kadardır.¹²²

Başaran'ın sınıflaması kabul edilirse, ilköğretim D.K. ve A.B. dersini alan öğrenci ikinci çocukluk çağı, erinlik çağı, ilk ergenlik çağı özelliklerini gösterecektir.

Erinlik dönemi, fizyolojik değişiklikler evresi olarak görülür. Cinsel organların olgunlaştıkları sırada oldukça kısa sürer.¹²³

Ergenlik dönemi, genç yetişkinliğe geçişte tüm değişiklikleri ifade eder. Ergenlik döneminde bireyin fiziksel, bilişsel, toplumsal ve duygusal değişimleri oldukça hızlı ve sarsıcıdır. Cinsel ve toplumsal kimlikleri tekrar belirlenir. Düşünceleri değişir, amaçları farklılaşır, yaşamlarında sorumluluk ve özgürlük almaya başlarlar.¹²⁴

Oyun, çocuğu eğlendiren, zevk veren bir faaliyet olmasının yanında onun bilişsel, duygusal, sosyal, bedensel ve dil gelişimlerine etki etmektedir. Oyunda çocukların farklı düşüncelerine, yaratıcılıklarının gelişmesine, sevinçlerini, hüznelerini göstermesine ve duygularının farkına varmasına, arkadaş grupları içinde toplumsallaşp, ahlaki ve sosyal kurallara uymasına, kas ve kuvvetin gelişmesine, ifade yeteneğinin ve kelime hazinesinin gelişmesine yardımcı olduğu düşünülmektedir.

¹²² Luella Cole, John J. Morgan, *Çocukluk ve Gençlik Psikolojisi*, Çev: Belkis Halim Vassaf, M.E.B., İstanbul, 1968, s.3.

¹²³ Yavuzer, *Çocuk Psikolojisi*, s.278.

¹²⁴ Lindzey ve diğerleri, *agm.*, s.906, 913; Konuyla ilgili ayrıca bkz. Bacanlı, *age.*, s.50-51; Aydın, *Gelişim ve Öğrenme Psikolojisi*, s.61; Beyza Bilgin, Mualla Selçuk, *Din Öğretimi Özel Öğretim Yöntemleri*, 3. baskı, Gün Yay., Ankara, 1997, s.83-85; Richard Cloutier, "Ergenlik Psikolojisinde Kuramlar", Çev: Bekir Onur, *A.Ü.E.B.F.D.*, 1994, C:27, S:2, s.875-904.

a. Oyunun bilişsel gelişime etkileri

Aydın, bilişsel gelişimi, bireyin kendini ve dünyayı anlama ve yaşamı anlamlandırmaya yönelik her çeşit düşünsel ve duygusal etkinliği olarak tanımlamaktadır.¹²⁵

İlköğretim döneminde birey Piaget'nin ilkelerine göre somut işlemler (7-11) ve soyut işlemler (11-15) dönemlerinden geçer.¹²⁶ Somut işlemler döneminde çocuklar oyuna düşkündür. Oyun, bilişsel yetilerin daha da önemlisi sembolik düşüncenin gelişimine yararlıdır.¹²⁷

Oyun önemli ölçüde düşünme yeteneklerini geliştirmektedir. Çünkü birey farklı olay ve sorunlarla karşılaşmaktadır.¹²⁸

İmgelem yetisini geliştirmede oyun önemli rol oynar. Nesnelere bir şeyler yapmak için bireyler hayal güçlerini bolca işletirler. Oyunun, zihinleri nasıl şeylerin üstüne çıkarttığı ve o şeyler vasıtasıyla zihinleri yoğunlaştırdığı bilinmektedir. Oyun, bireylerin hayal güçleri ile dünyaya açıldıkları pencere olarak kabul edilmektedir.¹²⁹

Oyun ve yaratıcılık ilişkisine değinen Winnicott, bir çocuğun ya da yetişkinin ancak oynarken yaratıcı olabileceği ve yaratıcı olduğunda ancak kendisini keşfedeceği düşüncesindedir.¹³⁰ Oyun içerisinde yeni bakış açıları ve çözümler geliştirildiğinden bireyde yaratıcı düşünce ve dengeli davranış gelişmektedir.¹³¹ Yaratıcı birey bir ya da iki davranış kalıbı ortaya koyarken yaratıcılığı gelişmiş birey, davranış yelpazesi sergileyebilir. Sorunlarını çözmeye yardımcı birçok soru ortaya atabilir.¹³²

9-13 yaş döneminde dinin, zihinsel ve kavramsal olarak öğretiminin esas olduğu belirtilir.¹³³ Özellikle dini kavramların öğretiminde oyun kullanılabilir.

¹²⁵ Aydın, *Gelişim ve Öğrenme Psikolojisi*, s.28.

¹²⁶ C.M. Charles, *Öğretmenler İçin Piaget İlkeleri*, Çev: Gülten Ülgen, Pegem A Yay., Ankara, 2000, s.2-3.

¹²⁷ Aydın, *Gelişim ve Öğrenme Psikolojisi*, s.38-39; Bilişsel Gelişime etkisi için bkz. B.Sutton Smith, "The Role of Play in Cognitive Development", R.E. Herron, B.Sutton Smith, *Child's Play, Canada*, 1971.

¹²⁸ T.D. Yawkey, S.T. Silvern, "Çocuğun Okul ve Aile Çevresinde Yaşam Boyu Süreci Olarak Oyun", Çev: M.Özyürek, *A.Ü.E.B.F.D.*, 1980, C:13, S:1-2, s.439.

¹²⁹ H.Fikred Kanad, *Pedagoji*, M.E.B. Ankara, 1966, s.90; Turgut, *agm.*, s.613.

¹³⁰ D.W. Winnicott, *Oyun ve Gerçeklik*, Çev: T. Birkan, İstanbul, Metis Yay., 1998, s.75.

¹³¹ Özhan, *age.*, s.5; Konuyla ilgili bkz. Debra Pepler, "Play and Creativity", Editors: G. Fein, M. Rivkin, *The Young Child at Play*, Washington, 1991, p.143-153.

¹³² Sungur, *Yaratıcı Düşünce*, s.98; Daha geniş bilgi için bkz. Sel, *Her Yaşa Göre Oyunlar, Rondlar, Halk Dansları*, 1987, s.9.

¹³³ Bilgin, Selçuk, *age.*, s.82.

b. Oyunun fiziksel gelişime etkileri

İlköğretim dönemi çocuklarında fiziksel gelişimin hızlı ve çok olduğu devir ergenliğe geçiş ve ergenlikte yaşanmaktadır. Boy, kilo ve ciltte değişimler olmaktadır. Birey adeta sarsıntı geçirir. Hormonlarında hareketlenmeler olur.

Bireylerin yürüme, koşma, tırmanma, inme, çıkma, yakalama, zıplama gibi eylemlerle hareket etmeleri, kas motor gelişimini desteklemektedir. Fiziksel güç gerektiren oyunların oynanması, dolaşım, solunum, sindirim ve boşaltım gibi sistemlerin düzenli çalışmasını, oksijen alınımını, kan dolaşımını ayrıca dokulara besin taşınmasını da fazlalaştırmaktadır.¹³⁴

c. Oyunun duygusal gelişime etkileri

İlköğretim döneminde birey sevmek, beğenilmek, takdir edilmek, kendini güven içinde hissetmek ister. İyi-kötü, doğru-yanlış gibi kavramları geliştirebilmek için (7-9 yaş) olumlu örneklerle karşılaşmalıdır. Bu dönemlerde bireyin uyum sağlaması için kendini güven içinde hissedeceği, sevilip sayılacağı bir atmosfer oluşturulmalıdır. 12-14 yaş döneminde özgürlük kazanma ihtiyacı fazlalaşır. İsyanîkar tavırlar görülebilir.¹³⁵

Birey oyun oynarken mutluluk, sevinç, acıma, korku, sevgi, sevilme, kin, nefret, güven duyma, bağımlılık, ayrılık, ölüm gibi farklı duygusal tepkileri öğrenir. Yine oyunda bazı duygusal tepkileri kontrol etmeyi öğrenir.¹³⁶ Oyun, bireye hem dış hem de iç dünyadaki düşünce ve duygularla baş etmesini öğretir.¹³⁷

Oyunda birey kendini ortaya koyar. İzleyenlere kendini tanıtır. Liderler, pısırlıklar, mızıkçılar, geçimliler, kavgacılar, tembeller, çalışkanlar oyun yardımı ile tanınabilir.¹³⁸

Oyun, cesaret duygusunu geliştirir ve destekler. Oyunda başarı çoğu zaman katılanlara dağıtıldığı gibi sıkılgan, çekingen olanlara da başarabileceği duygusu

¹³⁴ Mangır, Aktaş, *agm.*, s.15, Geniş bilgi için bkz. Tosun Yalçınkaya, Saime Çağlak, "Oyun ve Oyuncakların Hareket Gelişime Katkıları", *M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi, Eğitim Bilimleri Dergisi*, 1998, S:10, s.319-329.

¹³⁵ Gürkan, Gökçe, *age.*, s.89, 93-95, 99.

¹³⁶ Mangır, Aktaş, *agm.*, s.16.

¹³⁷ Müge Artar, "Okul Öncesi Öğretmenlerinin Çocukların Oyun Hakkına İlişkin Tutumları", *Cumhuriyet ve Çocuk*, 2. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi, Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yay., Ankara, 1999, s.118.

¹³⁸ Sadettin Cömert, *Oyun ve Rontlar*, 4. basım, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1988, s.11.

verilir.¹³⁹ Birey çevreden aldığı çeşitli uyanların geriliminden oyun sayesinde kurtulabilir. En derin duygu ve ihtiyaçlarını ifade eder ve duygusal sorunlarını çözümlenmeye çalışır. Saldırganlık dürtüsünü boşaltmasına da yardımcı olur.¹⁴⁰

Araştırmacılar çocuğun duygu, düşünce ve gelişme düzeyinin oyun sırasında oynadığı mekanlar, aldığı roller, kullandığı materyaller vasıtasıyla belirlenebileceğini kabul etmektedirler.¹⁴¹

d. Oyunun sosyal ve dil gelişimine etkileri

Erikson'a göre ilkökul dönemi (6-12 Yaş) Çalışkanlığa karşı Aşağılık duygusunun görüldüğü dönem olarak belirlenirken ergenlik dönemi (12-18 Yaş) ise Kimlik Kazanmaya karşı Rol Karmaşası dönemi olarak tespit edilmiştir.¹⁴²

Oyunun bireyin sosyal gelişimine etki ettiği kabul edilmektedir. Oyun sayesinde birçok denemeler yapılır. Çevrede görülenler oyuna yansıtılır ve çeşitli rollere girilir. Böylece topluma uyabilmek için kullanılacak yaşantılar edinilir.¹⁴³

Oyun, arkadaş grupları içinde bazı davranışların yerleşmesine, bazılarının değişmesine etki eder. Grup içinde görüşler karşılıklı olarak ifade edilir, tartışılır, düzeltilebilir.¹⁴⁴

Eşit haklarla güçlerini deneyen çocuklar oyunda sosyal ve ahlaki duygularını geliştirirler. Yenilen birey sonucuna katlanır, yenmek için ne yapması gerektiğini bilir. Nereye kadar gideceğini, nerede duracağını başkalarına ne zaman ve nasıl yardım edeceğini öğrenir.¹⁴⁵

Oyun yoluyla "ben" ve "başkası" kavramlarının farkına varan birey, yine oyun yoluyla vermeyi ve almayı öğrenir.¹⁴⁶ Oyunda başkaları ile yarışmayı, işbirliği kurmayı, başkaları için sorumluluklar yüklenmeyi, çalışmayı, hak savunmayı, başarılı olmayı öğrendikleri düşünülür.¹⁴⁷

¹³⁹ Hilmi Ziya Ülken, *Eğitim Felsefesi*, M.E.B., İstanbul, 1967, s.285.

¹⁴⁰ Yavuzer, *Ana-Baba ve Çocuk*, s.169-170.

¹⁴¹ Şahin, *agm.*, s.61.

¹⁴² Bacanlı, *age.*, s.91-93.

¹⁴³ Şükran Oğuzkan ve diğerleri, *Yaratıcı Çocuk Etkinlikleri ve Eğitici Oyuncaklar*, M.E.B., İstanbul, 2000, s.4.

¹⁴⁴ Berka Özdoğan, *Çocuk ve Oyun*, Anı Yay., Ankara, 2000, s.121.

¹⁴⁵ Bilgin, *İslam ve Çocuk*, s.147.

¹⁴⁶ Yavuzer, *Ana-Baba ve Çocuk*, s.171.

¹⁴⁷ Başaran, *Eğitim Psikolojisi*, s.135.

Kısacası bireyin, doğru-yanlış, iyi-kötü, haklı-haksız gibi ahlaki kavramları öğrendiği, toplumsal kurallara uymanın gerekliliğini fark ettiği, başkalarıyla barış içinde yaşama denemelerini yaptığı yer olarak oyun önemli işlevler üstlenmektedir.

Oyunun, bireyin dil gelişimine de etki ettiğini kabul etmek gerekir. Akran grupları içerisinde oynayan birey, onlarla iletişimde anlaşılır bir dil kullanmak durumundadır. Oyun içerisinde farklı kavramları duyar ve onların ne anlama geldiğini oyunda öğrenebilir. Oyunda duyduğu ve öğrendiği yeni kelimeler, onun kelime hazinesini geliştirir ve farklı kavramlar arasında ilişki kurarak hayal dünyası da zenginleşir.

Oyunlar da tekerleme, saymaca, şiir, hikaye vb. unsurlar kullanılarak onların anlatma kabiliyetleri ve duygularını ifade güçleri geliştirilebilir.

5. Oyun Kuramları

Oyun kuramları “insan niçin oynar?” sorusuna cevap aramak için bilim adamları tarafından ortaya konmuştur.

İlk teorinin 19.yüzyılın sonlarında geliştiği belirtilir. Özdoğan’ın tespitlerine göre, 19. yüzyıl düşünürlerinden olan Lazarus, oyunu kendiliğinden ortaya çıkan, hedefi olmayan ve mutluluk getiren bir faaliyet olarak açıklamıştır. Oyun teorisyenleri görüşlerini açıklarken bağlı oldukları kuramsal görüşe göre fikir belirtmişlerdir. Gelişim psikolojisi açısından (Bühler 1926, Piaget 1945), motivasyonel açıdan (Heckhausen 1964, Berlyne 1969) Sosyolojik açıdan (Murphy 1937), klinik ve terapi yönünden (Erikson 1943, Axlein 1947, Schmitchen 1974) çocuk oyunları hakkında düşüncelerini ifade etmişlerdir.¹⁴⁸Rubin, bu teorisyenlere Vygotsky, Birch, Bruner, Hutt, Schiller ve Sutton-Smith’i de ekler. Rubin, oyun kuramlarını, Klasik ve Dinamik Teoriler olarak sınıflandırmıştır.¹⁴⁹Aynı sınıflandırma bu çalışmada kabul edilmiştir.

¹⁴⁸ Özdoğan, *age.*, s.101.

¹⁴⁹ Kenneth H. Rubin, “Early Play Theories Revisited: Contributions to Cotemporary Research and Theory”, Editörs: Debra J. Pepler, Kenneth H. Rubin, *The Play of Children Current Theory and Research*, Newyork, 1982, s.4-5.

a. Klasik oyun teorileri

Bu teoriler oyunu klasik görüşlerle açıkladığından bu adla anılmaktadırlar. Bu teorilerin oyunu tam olarak açıklamada yeterli olmadığı görülür. Bu başlık altında “Artan Enerji Teorisi”, “Tecrübe Teorisi”, “Tekrar Teorisi” açıklanmıştır.

a.a. Artan enerji teorisi:

Bu teoriye göre oyun, fazla enerjinin bir amaç olmadan harcanmasıdır. Çocuklarda bulunan fazla enerji bir noktaya kadar birikir ve tutulamaz hale gelince oyun yardımıyla çocuk bu fazla enerjiden kurtulur.¹⁵⁰

Rubin, oyunun temelde bastırılmış duyguların serbest bırakılması inancını eski Yunan felsefesine kadar dayandırır. Bu klasik teoriye ilk kez Friedrich von Schiller’in yazılarında rastlanmıştır. Schiller’in temel düşüncesi insanların öncelikle temel ihtiyaçlarını karşılamak için çaba sarf ettikleri yönündedir. Temel ihtiyaçlarını karşılayamayan çocuklar ise artan enerji ile oyunlara yönelirler. Ona göre oyunun amacı, insanoğluna estetik değer duygusunu yerleştirmektir. Schiller oyunlarla ilgili ayırım da yapar. Oyun ayırımı Bühler ve Piaget’nin fonksiyonel oyun kategorileriyle benzerlik gösterir. 19.yy sonu ve 20.yy başlarında Schiller’den etkilenen teorisyenler Spencer, Groos, Fröbel, Jean Paul olarak sıralanır.

Spencer, zihinsel ve fiziksel faaliyetler sonucu sinir hücrelerinin zarar gördüğünü ve bu hücrelerin kendi kendini yenilediğini, tamir ettiğini düşünür. Bu yenilemeden sonra organizma hareket etmek için hazır hale gelir. Hareket etmek, kontrol edilemez bir tutku haline gelir.

Schiller ve Spencer’in oyuna bakış açıları arasında biraz farklılık olduğu gözden kaçmamalıdır.¹⁵¹

Sandström bu teorinin şu sorulara yanıt veremediğini söyleyerek tenkit eder: Niçin farklı oyun şekilleri vardır? Niçin artan enerji oyunda olduğu gibi çalışma sırasında da sarf edilmesin? Niçin çocuklar yorgun oldukları halde oyun oynamaya devam ederler?¹⁵²

¹⁵⁰ Cole, Morgan, *age.*, s.229.

¹⁵¹ Rubin, *agm.*, s. 5-8.

¹⁵² C.I. Sandström, *Çocukluk ve Gençlik Psikolojisi*, Çev: R. Şemin, İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yay., İstanbul, 1971, s.159.

a.b. Tecrübe ya da yetişkinliğe hazırlık teorisi

Bu teorinin temsilcileri arasında Groos (1861-1946) yer alır. Ona göre oyun yaşama hazırlanmada bir alıştırmadır.¹⁵³

Yeni Darwinci olarak nitelenen Groos'a göre oyun uzun süre farklı türlerde varlığını sürdürmek için adaptasyoncu bir amaca hizmet etmektedir. Oyun, çocukluğun önemli bir unsurudur. Çocukluk döneminde organizmanın oynayabilmesi için varolduğu öne sürülür. Oyun ilerde ergenlik dönemi süresince hayatta kalmak için gerekli olan içgüdüsel kaynaklı şeylerin tecrübe edilmesini sağlar.

Groos, çocukların oyunlarını da sınıflandırır. Sensori-motor ve yüksek zihinsel güçlerin (özellikle kurallı oyunlar kategorisi) pratik yapılmasını içeren "Deneysel Oyun" kendine hakim olmayı geliştirme amacına hizmet eder. Sosyonomik oyun ise kavgayı, kovalamacayı, sosyal ve aile oyunlarını içerir. Sosyonomik oyunun kişiliğin gelişimini amaçladığı ileri sürülür.¹⁵⁴

a.c. Tekrar teorisi (Özünü yineleme kuramı)

Bu görüşe göre oyun türün başlangıçtan beri yaptığı şeylerin kısaca tekrarıdır ve bu faaliyetin şu ana kadar devam eden geçmişteki hareket alışkanlıkları olduğu kabul edilir.¹⁵⁵

Kuzey Amerikan Çocuk Psikolojisi Hareketinin babası olarak bilinen Hall (1920) çocuk gelişiminin türlerin evrimini (hem türlerin arasında/hem de türlerin kendi içinde) ortaya çıkaran bir imkan sağladığı düşüncesindedir. Mesela koşmak, fırlatmak, beyzbol gibi oyunların ilkel kabilelerin av etkinliklerinin modern görünüşleri olduğunu belirtir. Hall'e göre yaşamın ilk yıllarında çocuklar türlerine ait içgüdülerini oyunla ortaya çıkarıyorlar. Davranışların bu şekilde sergilenmesi sebebiyle modern medeniyetin daha karmaşık faaliyet yapılarının gelişmesini sağlar.

Hall'un teorisi yine Freud'cu bakış açısına yakından bağlı olduğu ifade edilir.¹⁵⁶

¹⁵³ Yılmaz, *age.*, s.7.

¹⁵⁴ Rubin, *agm.*, s.9-10.

¹⁵⁵ Cole, Morgan, *age.*, s.232.

¹⁵⁶ Rubin, *agm.*, s.10-11.

Bu teori Cole tarafından şöyle tenkit edilir: Bu görüş doğru kabul edilecek olursa, o zaman öğrenme sonucu elde edilenlerin de bize atalardan geldiğini kabul etmek gerekir. Bu da biyolojik tecrübelerin tamamıyla aksi kabul edilir.¹⁵⁷

Türkçe kaynaklarda içgüdü teorisi olarak da bilinen bu teoride insan davranışları içgüdü ile açıklanır. Oyunun temelinin içgüdüye dayandığı düşünülür. İçgüdüler birdenbire olgunlaşıp ortaya çıkmazlar. Kendilerine bir ihtiyaç baş göstermediği sürece faydasız bir şekilde faaliyet gösterirler. Bu faydasız sayılan şeyler ise oyundur.

Bu teoride içgüdüler, çocukları oyun oynamaya sevk eden, hayata hazırlayan öğretmenler gibidir. Oyundan maksat da hayata hazırlıktır. Şayet içgüdülere baskı yapılacak ve çıkmalarına izin verilmeyecek olursa bireyin davranışlarında sapmalar görülecektir. Akıl sağlığında oyun önemli role sahiptir.

Yine bu teoriye göre erkekler savaşıma içgüdüleriyle doğarlar. Şayet bu güdünün boşalmasına izin verilmezse yetişkinlikte kavgacı, dövüşçü olabilir. Çocuğa harp oyunları, futbol vs. ile fırsatlar verilmelidir.¹⁵⁸

Klasik kuramların özelliklerini maddeleştiren Rubin şunları ifade eder:

1. Oyun, çocuğun olayları gerçeğe dönüştürmesine, hayatın sembolik sunumlarını geliştirmesine yardımcı olur. Bu bakış açısı Schiller, Spencer ve Groos'dan alınmıştır. Sonraları, Piaget, Vygotsky ve Singer tarafından da kabul edilmiştir.

2. Çocukların oyunlarında değişik kabiliyetleri yansıtan belirgin farklılıklar vardır. Bu tür oyun yapıları orijinal olarak Schiller, Spencer ve Groos tarafından belirtilmiştir. Bu oyun şekilleri Sensori motor aktiviteleri, fantezi geliştirme faaliyetleri ve kurallı oyunlardır. Oyunun modern sınıflaması özellikle Piaget, Rubin, Smilansky'nin çalışmaları kendilerinden öncekilerin çalışmalarına dayanır.

3. Oyunun belirgin özelliklerinden birisi "sanal" veya "yazılı olmayan" doğasıdır. Bu düşünce Spencer'in ve modern tartışmalarda oyunun ölçü ve tanımların da görülür.

4. Oyun estetik değerlendirmeyi, yaratıcılığın gelişimini amaçlar. Artan, Tecrübe ve Tekrar teorileri tarafından ifade edilmiştir.

¹⁵⁷ Cole, Morgan, age., s.232.

¹⁵⁸ Cole, Morgan, age., s.230-231.

5. Oyun, yetişkinlikte daha ciddi detaylar için gerekli faaliyetleri yapmayı ve bu davranışlara çocukluk döneminde hakim olmayı sağlar. Bu önerme Groos tarafından yapıldı. Modern düşünce de yansımaları Bruner, Sylva ve Freud'dur.

6. Oyun, gelişim sürecinde duyguların emniyet sübabı fonksiyonunu yerine getirir. Bu görüş modern psikoanalitik teoride yer almaktadır.

7. Sinirsel mekanizma oyunun varoluşundan sorumlu tutulmuştur. Bu görüş, Spencer bakış açısı olarak Berlyne'nin teorisinde yer alır.¹⁵⁹

b. Modern teoriler

Bu teorilerin, klasik oyun teorilerinden daha tutarlı ve oyunu açıklayıcı olduğu görülür. Modern görüşleri yansıttığından bu adla anılmışlardır. Bu başlık altında "Psikoanalitik" ve "Bilişsel Teoriler" açıklanmıştır.

b.a. Psikoanalitik teori

Bu kuram özellikle çocukların oyunlarda bilinç dışı istek ve zorlukları yaşadığını belirten Freud (1920) tarafından temsil edilir. Bu teoride oyun çocuğu anlamak için kullanılır. Şayet çocuk başarısız olmuş ise bunu oyunla telafi eder. Oyun, doğrudan önüne geçilen, durdurulan davranışların veya faaliyetlerin sonucu olabilir. Mesela çocuk bir takım lideri olamazsa, tenekeden askerleri sıralar ve onları kumanda eder.

Oyun sembolik olarak çocuğun isteklerini gösterir. Mesela dişçide canı yanan çocuk bu durumu kendisi mahsustan dişçi ve bebeğini de hasta yaparak dişçideki sahneyi temsil eder.

Oyun çocuklar için savunma mekanizması olabilir. İstemediği bir şeyi yapmamak için başka şeylere vakit ayırmaz. Oyun oynamayınca hırçınlaşır.¹⁶⁰

Bu kuramda oyun kısaca, kişinin korkuların, engellenmelerin ve sosyal çatışmaların üstesinden gelip sosyal olgunlaşmasına ve öz benliğini bulmasına etki eder. Birey bir iç gerginlik yaşarsa oyunu seçip rahatlar.¹⁶¹

¹⁵⁹ Rubin, *agm.*, s.11-12.

¹⁶⁰ Cole, Morgan, *age.*, s.233-235.

¹⁶¹ Özdoğan, *age.*, s.101, 103.

b.b. Bilişsel teori

Bu kuramın temsilcilerinden Bühler, her türlü olgunlaşmanın oyun oynarken oluştuğunu savunur. Oyun oynama çocuğa diğer şeylerle sosyal işbirliğinin ilk unsurlarını öğretir.¹⁶²Bühler, oyunun bilgi ve düşünme gelişimine olan etkisini incelemiştir.

Bühler, oyunları beş grupta toplar. Bunlar gelişim sürecini izleyerek oluşurlar. Çocuğun ilk oynadığı oyun ise işlevsel oyunlardır. İşlevsel oyuna paralel iki yaş dolaylarında illüzyon oyunları görülmeye başlar. Çocuk çevresindekileri istediği şekilde anlamlandırır. İllüzyon oyunlarının en üst basamağında rol oyunları görülür. Daha sonra grup oyunlarına geçilir. Önceleri kovboy, saklambaç gibi oyunlar oynayan çocuk büyüdükçe kurallı oyunları oynamaya başlar.¹⁶³

Tanınmış bir başka bilişsel kuramcı Piaget'dir. Ona göre oyun, bir deneyimden kopma, bir deneyimi özümleme amacıyla onu tekrar etmedir. Bu sebeple oyun zihin işlevlerinin gelişmesinde önemlidir. Piaget' ye göre oyun dünya hakkında bilgi ve deneyim kazanma tekniklerine girmez.¹⁶⁴

Piaget oyunu üç grupta sınıflandırır:

- a) Alıştırma Oyunları
- b) Sembol Oyunları
- c) Kurallı Oyunlar

Piaget, Alıştırma oyunlarını, zihinsel işlevlerin gelişebilmesi için gerekli görür. Çocuk çevresinde gördüğü çeşitli nesnelere ilişki kurar ve çevresi hakkında bilgi edinir. Bu şekilde sözel olmayan zeka gelişimi sağlanır.¹⁶⁵ Zihnin duygusal-hareket gelişim yapılarının işlevselleşmesine katkı sağlanır. Bütün duygusal hareket yapıları, oyunsal olarak tekrarlanır, alıştırmaya tabi tutulur. Yapılan bu alıştırmalar tekrarları içgüdüsel olmayıp zevk almaya yöneliktir.¹⁶⁶

Sembol oyunları, 1 yaş 6 ay ve 2 yaşlarında ortaya çıkar. Buna dilin sembolik kullanımı da ilave edilir. Taklit ve çocuğun fantezileri görülür. Oyunlarda sembol iki

¹⁶² Sandström, *age.*, s.160.

¹⁶³ Özdoğan, *age.*, s.105-107.

¹⁶⁴ Yılmaz, *age.*, s.10.

¹⁶⁵ Özdoğan, *age.*, s.109.

¹⁶⁶ Yılmaz, *age.*, s.10.

şekilde görülür. Ya bir faaliyet bir nesneden diğerine aktarılır ya da çocuk başka birilerinin rolünü üstlenir.¹⁶⁷

Kurallı oyunlar, sosyal ve kişiler arasındaki ilişkileri zorunlu kılmaktadır. Kurallar, katılanlar tarafından belirlenir ve bunlara uyulması beklenir. Böylece davranışlar kurallara sokulur ve kontrol edilir. Bu oyun yüksek düzeyde uyumu gerektirir.¹⁶⁸

Piaget'ye göre çocuk karşısındaki kişinin tepkilerini dikkate alıp kendi davranışlarını düzenlemeye ve beliren problemi düşünerek çözebilme yeteneğine ancak 11-12 yaşlarında ulaşabilir.¹⁶⁹

Bilişsel teorisyenlerden Vygotsky oyunu uyandırıcı olarak (zihinsel çağrışım) tanımlar. O, oyunun çocukta neleri özgür kıldığını neleri sınırlandırdığını belirtmeye çalışmıştır. Oyunun haz verici olduğu kadar kuralcı taraflarının da olduğunu ortaya koyar. Ona göre her oyun haz ilkesine dayanmaz. Oyundan başka şeylerde insana haz verebilir.¹⁷⁰

Kuramcılar niçin oyun oynandığı üzerinde fikir yürütmeye çalışmışlardır.¹⁷¹ Bunlardan kimisi oyunu dar kimisi geniş olarak ifade etmiş olabilir. Ancak asıl olan insanın niçin oynadığından ziyade, oyunun insanın yararına nasıl kullanılacağı olmalıdır. Oyunun en önemli özelliği zevk vermesi, hoşlanılan bir etkinlik olmasıdır. Oyunun bu özellikleri gereği farklı alanlarda kullanıldığı görülür.

¹⁶⁷ Özdoğan, *age.*, s.109.

¹⁶⁸ Yılmaz, *age.*, s.10-11.

¹⁶⁹ Özdoğan, *age.*, s.110.

¹⁷⁰ Çelen, *agm.*, s.125.

¹⁷¹ Schiller, Spencer, Groos, Bruner, Vygotsky, Piaget gibi teorisyenlerin görüşleri hakkında daha geniş bilgi için bkz. Ann Cattanach, *Play Therapy With Abused Children*, 1993, p.31-34; Brian Vandenberg, "Play Theory", *The Young Child at Play*, Editors: Greta Fein, Mary Rivkin, Washington, 1991, p.17-25.

6. Oyunun Sınıflandırılması

And, oyun kuramı üzerinde çalışanların, oyunu sınıflamada iki unsuru görmezlikten gelerek oyunu incelediğini belirtir. Bunlar oyuncu sayısı ve oyunun sonucudur. (Kazanma-Kaybetme)¹⁷²

Dolat, oyuna etki eden unsurları şöyle sıralar: Sağlık, oyunda vazife gören azaların gelişmesi, zeka, kız ve erkek farkı, adet ve görenek tesiri, mevsim, geçim durumu, boş vakit, oyun malzemesi.¹⁷³

Oyunu sınıflama, oyuna bakış açısına göre farklılaşıp karmaşık hale gelebilmektedir. Bu sebeple oyunu sınıflamada belirlenen temel ilkeler de değişmektedir.

Gökay ve Çelik, oyunların amaçlarına göre ayrıma tabi tutulabileceği gibi oyunda kullanılan malzemeye, oyunların tertip ve teşkiline, oyundaki hareketlere, oynanan mekana ve oynanış şekline göre sınıflanabileceğini belirtir.¹⁷⁴

Arslan oyunu, amaçlarına göre ve vücut durumuna, oyundaki hareketlerin özelliğine göre şöyle gruplandırmıştır:¹⁷⁵

1. Şarkılı Oyunlar
 - a) Şarkılı Taklit Oyunları
 - b) Şarkılı Danslı Oyunlar
2. Koşu Oyunları
 - a) Yarışmalar
 - b) Stafet Oyunları
 - c) Yer bulma Oyunları
3. Kovalama-Yakalama Oyunları
4. Top Oyunları
 - a) Atma ve Tutma Yeteneğini Geliştiren Oyunlar
 - b) Tutmalı Top Oyunları
 - c) Atmalı Top Oyunları
 - d) Rakip Tarafa Top İadesi ile İlgili Oyunlar
5. Kuvvet ve Mücadele Oyunları

¹⁷² And, *age.*, s.64.

¹⁷³ Ziya Dolat, *Çocuk ve Genç Ruhu*, 2. baskı, Ankara, 1956, s.86-88.

¹⁷⁴ Faik Gökay, Turan Çelik, *Oyun*, Ankara, 1964, s.116-117.

¹⁷⁵ Nurten Arslan, *Oyunla Eğitim*, Ankara, 1977, s.24-30.

- a) Çekme – İtme Oyunları
- 6. Dinlendirici – Boş Zaman Değerlendirici Oyunlar
- 7. Su İçinde Oynanan Küçük Eğitsel Oyunlar
- 8. Kış Oyunları

Yerleşme düzenine, oyuncu durumuna ve araçlara göre şöyle sınıflamıştır:¹⁷⁶

Yerleşme Düzenine Göre Oynanan Oyunlar: Daire oyunları, hat üzerinde oynananlar.

Oyuncu Durumuna Göre Oynanan Oyunlar: Eşli oyunlar, grup oyunları, takım oyunları.

Araçlara Göre Oynanan Oyunlar : Araçsız ve araçlı oyunlar.

Oynanış şekillerine göre yapılan bir başka sınıflama şöyledir:¹⁷⁷

- a) “Aşık Oyunları
- b) Atlama, Sıçrama, Seçme Oyunları
- c) Değnek Oyunları
- d) Dilsiz, Şaşırtma, Şaka Oyunları
- e) Dramatik Nitelikteki Oyunlar
- f) Ezgili Oyunlar
- g) Koşma, Kovalama, Kopma Oyunları
- h) Saklama, Saklanma Oyunları
- i) Taş Oyunları
- j) Top Oyunları.”

Poyraz, oyunları yapılarına, mekana ve araç kullanma durumuna göre sınıflandırır¹⁷⁸:

A. Öz Yapılarına Göre

- a)İşlevsel Oyunlar
- b)Süt ve Özerklik Dönemi
- c)Ben Oyunları
- d)Hayal Oyunları
- e)Küme Oyunları

¹⁷⁶ Arslan, *age.*, s.23.

¹⁷⁷ Özhan, *age.*, s.9.

¹⁷⁸ Hatice Poyraz, *Okulöncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak*, Anı Yay., Ankara, 1999, s.49-54.

B. Oynandığı Yere Göre

- a) Açık hava
- b) İçerde

C. Araçsız-Araçla: Araçla oynanma durumuna göre.

Anaokulunda yer alan oyunların sınıflaması da Hareketli, Şarkılı, Sakin ve Parmak Oyunları olarak belirlenmiştir.¹⁷⁹

And oyun sınıflamasında daha geniş bir perspektif kullanmıştır. Oyunu Karşılaşmalı-Karşılaşmasız olarak ikiye ayırır. Şu şekilde tasnif edilmiştir.¹⁸⁰

A. Karşılaşmalı

- i) Yarışmalar: 1. Bireyler arasında – yüzme
- 2. Topluluklar, takımlar arasında- bayrak yarışı
- ii) Oyunlar : 1. Çocuk oyunları –yalın oyunlar, koşmaca
- a) Kaleyi almak, esir almak gibi
- b) Elim üstünde gibi oyunlar
- 2. Kişisel çatışmalar- yumruk oyunu
- 3. Takım oyunları, özellikle topla oyunlar
- 4. Zihin oyunları – satranç gibi

B. Karşılaşmasız

- i) Arama 1. Fizik-balıkçılık, avlanma gibi
- 2. Zihinsel – fikir, sözcük bulmacaları gibi
- ii) Merak okuma, bulmaca çözme
- iii) Gezme bisiklet, yelken
- iv) Yaratıcı 1. Madde kullanarak – el sanatları
- 2. Şiir, hikâye, tiyatro
- v) Başkası yerine – okuma, film, düşünmek
- vi) Yansılama 1. Dogmaca oyunları gibi
- 2. Dilsiz oyunları gibi
- 3. Bilinen hikayeleri canlandırma
- 4.Halk türküsü ve dramatik oyunlar
- 5.Mimik oyunları

¹⁷⁹ Selçuk Kantarcıoğlu, *Anaokulunda Eğitim*, M.E.B., İstanbul, 1998, s.109.

¹⁸⁰ And, *age.*, s.53-54.

vii) Edinmek – Koleksiyon merakı

viii) Toplumsal, dernek- dost toplantıları, danslı eğlentiler

- ix) 1. Müzik-dinleme, katılma, besteleme
2. Güzel sanatlar
3. Din-ritüel ve tapınım
4. Doğayı beğenme, doğadan tat alma
5. Dramatik – törenler, mason ritüeli
6. Tartımlı oyun – türkülü oyun.

And, Boratov'un sınıflamasını da verir. Bu kendisinin sınıflamasına nazaran biraz daha sınırlıdır.¹⁸¹

A. Yalnız çocuklara özgü oyunlar:

1. Büyüklerin küçükler için çıkardığı oyunlar
2. Çocukların söz oyunları
3. Takım halinde, danslı, türkülü oyunlar, taklit oyunları.

B. Talih, kumar, fal, niyet oyunları; büyüklük ve törelik oyunları

1. Talih oyunları
2. Kumar oyunları
3. Niyet ve fal oyunları
4. Törelik ve büyüklük oyunları

C. Beceri ve güç oyunları

1. Asıl beceri oyunları
2. Atmalı beceri oyunları
3. Jimnastikli ve ritmik oyunlar
4. Asıl güç oyunları
5. Güç ve beceri karmaşıklı oyunlar

D. Zeka Oyunları

1. Aldatmaca, yutturmaca oyunları
2. Bellek gücü, düşünce çevikliği, sezinleme oyunları
3. Saklamaca ve saklambaç oyunları
4. Çizgili oyunlar
5. Taşlı oyunlar

¹⁸¹ And, *age.*, s.65.

6. Başkaca zeka oyunları

E. Katılımlı Oyunlar

1. Katılımlı oyunlar

2. Oyuncaklar

Özdoğan, çocuk oyunlarını tarihsel sıralamayı da göz önünde bulundurarak, kuramcılarının nasıl sınıflandırdığını eserinde belirtmiştir. Faydalı olacağı düşüncesiyle aynen alınmıştır.¹⁸²

Yazarlar	Bireysel Oyunlar	Sosyal Oyunlar
Groos 1899	Genel işlevsel oyunlar Deneysel oyunlar	Özel işlevsel oyunlar
Stern 1914	Bireysel oyunlar	Sosyal oyunlar
Chateau 1954	Kuralsız oyunlar Somut zihinsel oyunlar	Kendini ispatlama Kural ve işbirlikçi oyunlar
Erikson 1957	Dar çevreli oyunlar	Geniş çevreli oyunlar
Rüssel 1935 1959	Yapısal oyunlar Kendi kendine oyun Materyalle oyun	Rol oyunları Kurallı oyunlar Arkadaşlarla oyun
El'Konin 1960	Objelerle faaliyet	İnsanlar arası ilişki üzerine oyunlar Sosyal kurallar üzerine oyunlar
Hetzer 1927	Bir iş oyunları	Rol oyunları Sonuçta başarıya ulaşma oyunları
Ch. Bühler 1928	İşlevsel oyunlar Yapısal oyunlar	Fantezi oyunları Rol ve Kurallı oyunlar
Piaget 1945	Alıştırma oyunları	Kurallı oyunlar Sembol
Diğerleri	İşlevsel faaliyetler Araştırmacı davranışlar	Sosyal rol oyunları Taklit etme Dramatize etme

¹⁸² Özdoğan, *age.*, s.103-104.

Önemine binaen birkaç sınıflama açıklanacak olursa:

Piaget'ye göre, oyun gelişimi ile zihin gelişimi arasında sıkı bir ilişki vardır. Oyun gelişimi de çeşitli aşamalara ayrılmıştır. Piaget'ye göre oyun aşamalı olarak üçe ayrılır. Sırasıyla alıştırırmalı oyun, simgesel (sembol) ya da taklit etme oyunu ve kurallı oyundur.

Alıştırırmalı oyun bedensel devinimlerde uzmanlaşma ile görülür.¹⁸³ Alıştırma oyunu, çocuğun bir çingırağı tekrar tekrar sallaması ve atması veya objeleri bir kabın içine koyup sonra kabı boşaltması gibi çocuğun eylemleri ve objeleri kendi kontrolünde tutmaktan duyduğu hazzın sonucu olarak ortaya çıkan amaçsız eylemlerdir.¹⁸⁴

Sembolik oyun devresinde çocuk objelerin ve kişilerin bütünlüğü içinde daha karmaşık kimliklere bürünebilir. Mesela çocuk yalandan kedi gibi davranarak, dört ayağı üzerinde emekleyerek miyavlar ve yiyecek araştırır. Çocuk doktor rolü yaparak hastasını muayene eder.¹⁸⁵

Piaget çocuğun kurallı oyunları en iyi şekilde 8 yaşından sonra uygulayacağını belirtmektedir. Kurallı oyunlar da bilişsel gelişimle paralellik gösterir. Hareketli oyunlar da yaş ilerledikçe kurallara bağlanır. Kurallı oyunlar daha çok soyut düşünce ile birlikte görülür.¹⁸⁶

Bu evrede oyun gibi oyunun kuralları da akran grupları tarafından belirlenir. Oyunun kurallarına uymayanlara verilecek cezalar yine onlarca belirlenir. 11-12 yaşlarını izleyen gelişim basamaklarında bu oyun önem kazanır.¹⁸⁷ Piaget'ye göre çocuğun ahlaki yargılarının olgunlaştığını anlamının yolu; çocuğun oyun kurallarını keyfi olmadığını anlayıp, karşılıklı anlayış ve saygıya dayandığını kavramasını gözlemektir.¹⁸⁸

Son zamanlarda en çok kullanılan oyun şeması Smilansky'nin dört evreli oyun gelişimi modeli ve Parten'in toplumsal oyun sınıflamasıdır. Smilansky'nin tasnifi Piaget'ininkine benzerdir.¹⁸⁹

¹⁸³ Yawkey, Silvern, *agm.*, s.426.

¹⁸⁴ Smith ve diğerleri, *agm.*, s.979-980.

¹⁸⁵ Yawkey, Silvern, *agm.*, s.430.

¹⁸⁶ Özdoğan, *age.*, s.123.

¹⁸⁷ Yawkey, Silvern, *agm.*, s.426.

¹⁸⁸ Arthur T. Jersild, *Çocuk Psikolojisi*, Çev: Gülseren Günçe, A.Ü.E.B.F. Yay., Ankara, 1976, C:1-3, s.598.

¹⁸⁹ Çelen, *agm.*, s.124.

1. İşlevsel oyun evresi: Nesne ile ya da nesnesiz hareketlerdir.
2. İnşa oyunu evresi: Nesnelere kullanarak bir şeyi yaratmak ya da yapılandırmak.
3. Dramatik oyun: Çocuğun gereksinimlerini ve isteklerini doyumak amacı ile imgesel durumun yaratılması.
4. Kurallı oyun: Daha önceden kurulmuş kuralları kabul edip bunlara uymadır.

Bühler, fonksiyon, imajinasyon (imgeleme) ve yapı oyunlarını birbirinden ayırır. Fonksiyon oyunu, hayatın ilk yıllarında görülür. İmajinasyon oyunlarında aksiyonlara anlam verir. Üçle dört yaş arasında görülür. Mesela çocuk yastığı yere atar, üzerine yatıp “ben uyuyorum”der. Bu oyunlar sayesinde çocuk, sosyal ihtiyaçlarını tatmin etmek için oyun arkadaşı veya başka canlı varlıklar icat eder. Yapı (inşa) oyunlarının imajinasyon oyunlarından nasıl ayrıldığına Bühler şöyle bir örnek verir. Anne çamaşır toplarken 3 ve 6 yaşlarında iki çocuk annesine yardım eder. Üç yaşındaki çocuk aldığı mandalları cebine koyarak onları bisküvi olarak kabul edip, satar. Altı yaşındaki çocuk mandalları çeşitli şekillerde yan yana getirir ve kardeşine bunların (sallanan at oyuncak, bir uçak vb. gibi) ne olduğunu sorar. Böylece çocuk yaptığı işle yetinmeyip bir sonuç almak istemektedir.¹⁹⁰

Önder, çocuk oyunlarını bireysel, paralel ve sosyal oyun dönemi olarak belirtirken¹⁹¹ Bacanlı oyunları içeriklerine göre tasnif etmiştir. Harekete dayalı oyunlar, keşfe yönelik oyunlar, hayale dayalı oyunlar, duygu ve kandırmaya yönelik oyunlar, taklit oyunları olarak açıklanmıştır.¹⁹²

Oyundaki gelişim göz önünde bulundurarak şöyle bir sınıflama yapmak da mümkündür: Tek başına oynanan oyun, başka bir oyun izleme, paralel oyun, birlikte oynanan oyun, işbirliğine dayalı oyun. Tek başına oyun, küçük çocukların yegane mümkün oyun şeklidir. Başka bir oyunu izleme, sözle temas veya sadece başkalarının ne yaptığını bakmak anlamına gelebilir. Paralel oyun, çocukların aynı oyun materyallerini kullanması ve yan yana oynamasıdır. Beraber oyunda, çocuklar

¹⁹⁰ Sandström, *age.*, s.160-161.

¹⁹¹ Önder, *age.*, s.48-49.

¹⁹² Bacanlı, *age.*, s.79.

birbirlerinin fikirlerinden faydalanırlar. Fakat yine de kendi eğilimlerine göre hareket ederler. İşbirliğine dayalı oyunda, amaç birlikte bir şeyi başarmaktır.¹⁹³

7. Oyunun Kullanım Alanları

Oyunun çok fazla alanda yer aldığı ve değişik alanlarda kullanıldığı biliniyor. Bunlar tespit edildiği kadarıyla, antropoloji, folklor, askeriye, iş ve endüstri, ekonomi, dil bilimi, ruh bilimi, gösterim bilimi, dinler tarihi, hukuk, felsefe ve eğitimidir.¹⁹⁴

Antropologlar; kültür değişmelerini, yayılmasını, göçlerin incelenmesini oyunlar yoluyla yapabilmektedirler.

Dilciler de türküler, tekerlemeler vb. vasıtasıyla eski dilleri çözmeye kullanmaktadırlar.

Eski dinleri, dilleri, inançları ve ritüelleri incelemek için de oyunu kullanmaktalar.

Ruh bilimciler, kişide görülen önemli uyumsuzlukları, önleme, tanılama ve iyileştirme için kullanmaktalar.¹⁹⁵

Oyunun kullanım alanlarından hepsini açıklamak bu çalışmanın sınırlarını aşacağından sadece psikoterapide ve eğitimde oyunun kullanılmasını açıklamak yeterli olacaktır.

a. Oyunun psikoterapide kullanılması

Psikoterapi, bu alanda uzman bir kişinin, danışan kişinin, psikolojik, psikososyal ve bedensel bozukluklarını ele alması ve bunları iyileştirmeye çalışmasıdır.¹⁹⁶ Bu açıdan psikoterapi de bir çeşit eğitimidir. Çünkü psikoterapide de insan davranışlarını değiştirme/iyileştirme söz konusudur.

Psikoterapi iki oyun alanı, hastanın ve terapistin oyun alanlarının örtüştüğü yerde mümkündür. Oyun oynamanın mümkün olmadığı yerde terapist hastayı oyun oynamayacak halden oyun oynar duruma getirmeye çalışır. Oyun oynama sağlığa katkıda bulunur, grup ilişkilerine girmeyi sağlar, psikoterapide bir iletişim şeklidir.

¹⁹³ Yavuzer, *Çocuk Psikolojisi*, s.195; Sandström, *age.*, s.162.

¹⁹⁴ Oyunun farklı alanlarda kullanımıyla ilgili geniş bilgi için bkz. Huizinga, *age.*, s.67-210; Avedon, Smith, *age.*, s.440-497; Aral ve diğerleri, *age.*, s.58-59.

¹⁹⁵ And, *age.*, s.38-39.

¹⁹⁶ Özdoğan, *agm.*, s.69.

Psikanaliz oyun oynamanın insanın kendisiyle ve diğler insanlarla iletiřim kurmasına yardımcı olan özel bir řeklidir.¹⁹⁷

Terapi saatinde çocuđa içindeki büyüme gelişme dürtüsünü yapıcı ve olumlu yönde kullanması için olanak sağlanır. Çocuk, sorumluluk yüklenir, kendi tercihlerini yapar ve dener. Kişiliđinin gelişmesine imkan bulur ve her terapi saatinde çocuđa, daha iyi, olgun ve bağımsız bir kişilik geliřtirebilmesi için cesaret verilir.¹⁹⁸

Terapist oyunda âdeta bir ayna rolü görür. Oyunda çocuđun ne yapmak, ne söylemek istediđini hisseder ve onun duygularını, düşüncelerini ona yansıtır. Böylece kendisini daha iyi anlamasına yardımcı olur. Çocuđa ne söylerse, ne yaparsa çevresi tarafından olumlu bulunduđu hissini verir. Kendi haklarını koruması için kendine olan güvenini arttırır.¹⁹⁹

Oyun terapisinde iki yöntem olduđu belirtilmiştir. Yönlendirici (Direktif) ve Yönlendirmeyen (Nicht Direktif) yöntem. Birinci yöntemde terapist sorumluluđu üstlenmekte ve çocuđu yönlendirmektedir. İkinci yöntemde terapist sorumluluđu ve terapi saatinin kullanım şeklini çocuđa bırakır. Çocuđu yönlendirme çabasına girmez.²⁰⁰

Lazarus ve Abramowitz 7-14 yaşlarındaki 9 çocuđun fantezi yaratma metodu ile fobilerini tedavi etmişlerdir. İlk önce korku uyarısı mesela köpekten korkma yaygınlığı, yoğunluğu ve çevresi belirlenerek sıraya konulmuştur. En korkulu uyarı ilk sırayı almıştır. Çocukla konuşma sırasında kendini özdeşleřtirdiđi fantezisi keşfedilir. Onun fantezi kavramı aslında üstünlük, gurur ve güven duygularını ortaya çıkarır. Bunlar korkuyu engelleyici faktör olarak kullanılır. Çocuktan gözlerini kapaması ve kendini özdeşleřtirdiđi kahramanın yerine koyması istenir. Terapist en az korku verecek uyarıyı verir. Fantezi kurması sağlanır. řu örnekte olduđu gibi: “řimdi araba ile uçarak gidiyorsun. Ağaçlar yanından sanki uçarak geçiyor. Rüzgarın sesini duyuyorsun ve sen hala gaz veriyorsun. Uzakta küçük bir köpek görüyorsun. Senin arabandan korkarak çalılıđa saklanıyor. řimdi herhangi bir korku hissediyorsan hemen küçük parmađını kaldır. Böylece adım adım korku veren

¹⁹⁷ Winnicott, *age.*, s.58, 61-62.

¹⁹⁸ Özdođan, *agm.*, s.85-86.

¹⁹⁹ Özdođan, *age.*, s.179.

²⁰⁰ Özdođan, *age.*, s.142.

uyarıları hayal fantezilerle birleştirerek çocuğun korkudan kurtulması sağlanmaktadır.”²⁰¹

b. Oyunun eğitimde kullanılması

Çocuk hakları evrensel bildirgesinde çocuğun oyun hakkı ile ilgili madde vardır. Bildirgenin 31.maddesinde “Taraflar devletler çocuğun dinlenme, boş zaman değerlendirme, oynama ve yaşına uygun eğlence (etkinliklerinde) bulunma ve kültürel ve sanatsal yaşama serbestçe katılma hakkını tanırlar.”²⁰² İfadeleri yer almaktadır.

Oyunun bu önemi bireylerin eğitiminde de tespit edilmiştir. Çocuklar oyun vasıtasıyla çevreyi tanırlar, topluma uyum sağlarlar ve yaratma yetenek ve becerileri kazanırlar. Yetişkinler de oyun vasıtasıyla eğitime olanağına sahip olurlar.²⁰³

Oyunun aynı zamanda bir öğrenme ortamı olduğu kabul edilmektedir.²⁰⁴ Oyun öğrenme aracı olarak kullanıldığında öğrenmenin daha yüksek olacağı söylenmektedir.²⁰⁵ Öğrenciler, oyun bulunduğu anda konuyla daha fazla ilgilenmekte daha çok öğrenmektedirler. Bu yolla öğrendiklerinin de hafızada daha fazla kalacağı düşünülmektedir. Eleştirel düşünme, karar verme yetenekleri geliştirilmekte, davranışlarda olumlu yönde gelişme görüldüğü belirtilmektedir.²⁰⁶

Oyunun bir öğretim aracı olarak görülmesi sebebiyle oyun haline getirilmiş eğitim durumlarıyla da birçok konu daha az zorlanarak ve daha kolay öğretileceği düşüncesi doğmuştur. Oyun bir ders aracı olarak görülmüştür.²⁰⁷

Özellikle anaokulları ve ilkokullar da oyunla eğitimin yararı tartışılmamaktadır. Oyun çağında olan çocukların 3 ile 10 dakika arasında ancak dikkatlerini tutabildikleri belirlenmiştir. Oyun yoluyla bu sürenin bu dönemlerde iki, üç katına çıkartılacağı düşünülmektedir.²⁰⁸

²⁰¹ Özdoğan, *age.*, s.127; Oyunun psikoterapide kullanımı ile ilgili geniş bilgi için bkz. Janet West, *Child-Centred Play Therapy*, Britain, 1992, s.14-35; Cattanach, *age.*, s.37-67.

²⁰² Çelen, *agm.*, s.126.

²⁰³ Yılmaz, *age.*, s.16.

²⁰⁴ Adıgüzel, *age.*, s.4; Sungur, *Yaratıcı Okul Düşünen Sınıflar*, s.192.

²⁰⁵ Başaran, *age.*, s.79.

²⁰⁶ And, *age.*, s.50-51.

²⁰⁷ Aral ve diğerleri, *age.*, s.50; Mustafa Doğanay, Emsal Doğanay, *Eğitsel Oyunlar*, Doğanay Yay., Ankara, 1997, s.4; Önder, *age.*, s.53; Konuyla ilgili daha geniş bilgi için bkz. James S. Coleman, *agm.*, p.322-325; Elliot Carlson, “Games in the Classroom”, Elliott M. Avedon, Brian S. Smith, *The Study of Games*, Canada, 1971, p.330-339.

²⁰⁸ Özhan, *age.*, s.6.

Bunun tersini de düşünenler muhakkak mevcuttur. Oyunun gereksiz olduğunu, okul dışında tutulması gerektiğini savunanlar da vardır. Eğitim programında oyuna yer verildiğinde öğrenmeye zaman kalmayacağını zannetmektedirler.²⁰⁹ Anlaşılan odur ki, oyun ve öğrenme ayrı iki unsur olarak düşünülmüştür. Yapılan bir araştırmada 170 veli denek olarak kullanılmıştır. Bunlardan 134 veli oyun, öğrenme ile birleştirilmeli derken 27 veli oyunun öğrenmeden farklı olduğu düşüncesindedir. 8 veli ise oyun ve öğrenmenin aynı olduğu kanısındadır. Büyük bir çoğunluğun dolaylı olarak oyunun öğrenmeden farklı olduğuna ilişkin geleneksel düşünceleri yansıttığı belirlenmiştir.²¹⁰

T.C. Milli Eğitim Bakanlığınca hazırlanan eğitim programında okul öncesi kurumlarda oyunun önemli bir fonksiyonu olduğu belirtilmiştir.²¹¹

Kamu ve özel anaokullarında yapılan bir araştırmada öğretim ve yöneticilerinin “Çocuklar neden oynamalıdır?” sorusuna verdikleri cevaplar incelenmiştir. Her iki okul türünün de eğlence, gelişim ve öğrenme amaçlarını dikkate aldıkları, boş zamanı değerlendirme faaliyeti olarak görmedikleri belirlenmiştir.²¹²

Okul öncesi dönemde ders biçimi oyundur. Etkinliklerde çocuklara sunulan görevler ve çözmeleri gerekenler oyun olarak verilir. Öğrenme oyun etkinliği sayesinde gerçekleşir.²¹³

İlköğretim Okulu Programında oyun etkinliklerini kapsayan Beden Eğitimi dersine yer verilmektedir. İlköğretim I.kademesinde haftada ikişer saat, II.kademesinde birer saat olarak düzenlenmiştir. Derse ilköğretim birinci sınıftan itibaren yer verilmektedir.²¹⁴

Sınıf Öğretmenliği Lisans Programı içerisinde 3.ve 4.yarı yıllarda Beden Eğitimi dersine, 6.yarıyılıda Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi dersine yer verilmektedir. Yine İlköğretim Okulu Programlarında öğrencilere seçmeli olarak

²⁰⁹ Sungur, *Yaratıcı Okul Düşünen Sınıflar*, s. 81; Samur, *age.*, s.10.

²¹⁰ Oksal, *agm.*, s.140.

²¹¹ Tülin Ş.Demir, “Okul Öncesi Eğitim Kurumlarında Oyun Politikası”, *Cumhuriyet ve Çocuk*, 2.Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi, Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yay., Ankara,1999, s.109.

²¹² Demir, *agm.*, s.111.

²¹³ Yılmaz, *age.*, s.17.

²¹⁴ Gökçe, *age.*, Tablo - 1, s.37.

sunulan Drama dersleri Sınıf Öğretmenliği Lisans Programında, ilköğretimde Drama başlığı altında 7.yarıyılıda verilmektedir.²¹⁵

Beden Eğitimi dersinde öğrenciler beden eğitimi ile ilgili faaliyetlerin temel becerilerini kazanması amaçlanır. Bu faaliyetler arasında öğrencinin oyunla ilgili beceri ve yetenekleri en iyi şekilde geliştirilmeye çalışılır. Boş zamanlarını kendilerine ve topluma yararlı oyunlarla, gezi, eğlence ile değerlendirmeleri ve milli - mahalli oyunlara katılması beklenir.²¹⁶

İlköğretim öğretmenlerinin oyunu sınıf yönetiminde yeterince kullanamadıkları yapılan bir araştırmada belirlenmiştir. Sınıf yönetimi alanında en az sahip oldukları üç yeterlik, “Çocukların hareket ihtiyaçlarını giderebilecek oyun etkinliklerine yer verme”, “sınıf içi etkinliklerde konuya uygun olarak işbirliğine dayalı, bireysel çalışmalara ve grup çalışmalarına yer verme” ve “sınıf içinde tüm öğrencilerin sürece katılımını sağlayacak etkili bir iletişim ortamı oluşturma” olarak belirlenmiştir.²¹⁷

İlköğretim D.K. ve A.B. öğretmenlerinin derste oyunu kullanma ile ilgili yeterliklerini tespit eden bir çalışmaya rastlanmadığından bu konuda yorum yapılamamaktadır.

Tespitlerden belirlendiğine göre oyunu kullanan öğretmenlerimizin bile oyunu etkinlikle kullanamadıkları görülmüştür. Ders ortamında öğretmenlerin belirlenen amaçlar doğrultusunda oyunu etkinlikle kullanabilmeleri için yeterlilikleri artırılabilir.

Oyunun ilköğretim çağı çocuklarının eğitiminden başka özürü ve görme özürü çocukların eğitiminde de kullanıldığı bilinmektedir. Onların dokunma duyularını, işitme duyularını geliştirecek benzeri oyunlar oynanabilmektedir.²¹⁸

Oyun, rehber öğretmenin terapide kullanmasına da olanak sağlar. Öğrencilerin davranış problemlerinin tespiti ve düzeltilmesinde oyun yardımcı olabilmektedir.²¹⁹

²¹⁵ Gökçe, *age.*, s.44.

²¹⁶ Çaparca, Sümer, *age.*, s.5-6.

²¹⁷ Gökçe, *age.*, s.145-146.

²¹⁸ Ayşegül Ataman, “Kör Çocuğun Gelişiminde Oyunun Önemi”, *A.Ü.E.B.F.D.*, 1983, C:16, S: 2, s.343-344.

²¹⁹ Sungur, *Yaratıcı Okul Düşünen Sınıflar*, s.92-95.

B. EĞİTSEL OYUN

1. Eğitsel Oyun Kavramı

Yılmaz, eğitici oyunlara kurallı oyunlar içinde yer verir. Ona göre kurallı oyunlar, çözümü kurallara bağlı belli görevleri yerine getirmeyi hedefleyen oyunlardır. Kurallı oyunlar, hareket ve eğitici oyunlar olarak sınıflanır. Kurallı oyunlar, eğitim-öğretim maksadıyla yetişkinler tarafından çocuklar için oluşturulmuş oyunlardır. Eğitici oyunların temel özellikleri daha fazla öğrenmeye hizmet etmek ve konunun öğrenciye sunulmasına yardımcı olmaktır. Eğitici oyun, öğretme özelliği olan oyundur. Bu çeşit oyun, çocukların oyun ihtiyacı üzerine kurulur, yine çocuklar tarafından oyun olarak algılanır. Öğretmene de aynı zamanda bir öğretim aracı şekliyle yardımcı olur. Oyun dolaylı bir öğretme ve öğrenme olarak kabul edildiğinden, eğitici oyun da oyundan derse geçişi destekleyen oyundur.²²⁰

Gökay ve Çelik, eğitsel oyunları beden eğitimi faaliyetleri için kullanmıştır. Eğitsel oyunlar, kitleyi eğlenceye sevk eden, katılanlarda büyük istek ve heves uyandıran beden eğitimi faaliyetleri olarak açıklanmıştır.²²¹

Sel, eğitici oyunu çocuğun çevresindeki dünyasını tanımada, öğrenmede, yeni şeyler ortaya koymada, araç olarak kabul etmektedir.²²²

Bir başka kaynakta eğitici oyunlar çocuğun okulda veya okul dışında oyun oynamış gibi yaptığı böylece kendini oyuna verdiği bedensel veya zihinsel gelişmeye etki edici egzersizler olarak tarif edilmiştir.²²³

Fidan, öğretme yöntemlerinin üç boyutlu sınıflamasını yaptığı çalışmasında; birinci boyut sosyal çevreyi ikinci boyut öğrenme süreçlerini ve üçüncü boyutta bilginin sunulduğu çeşitli araçları oluşturur. Sosyal çevre; öğrenci - öğretmen etkileşiminin şekillerini içermektedir. Öğrenme süreçleri; öğrencinin öğrenme işinde kullandığı tekniklerdir. Fidan, araçları sınıflarken eğitsel oyunlara , dramatizasyon başlığı altında yer vermektedir. Dolayısıyla ona göre eğitsel oyunlar, bilginin sunulduğu bir tür araçtır.²²⁴

Demirel'e göre ise eğitsel oyunlar öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesini sağlayan ve daha rahat yerlerde tekrar edilmesine olanak veren etkinlikler olarak

²²⁰ Yılmaz, *age.*, s.19, 23, 38, 41.

²²¹ Gökay, Çelik, *age.*, s.111, 115.

²²² Sel, *Her Yaşa Göre Oyunlar, Rondlar, Halk Dansları*, s.7.

²²³ Foulquié, *age.*, *Oyun Maddesi*, s.370.

²²⁴ Fidan, *age.*, s.175-177.

ifade edilir. En önemli özelliklerinden biri de eğitsel oyunların öğrenmeye yönelik olmasıdır ve bir amaç doğrultusunda sınıf içinde uygulanmasıdır.²²⁵

Sönmez'in yaptığı açıklamalardan ve belirttiği ilkelere, eğitsel oyunların sınıf ortamında uygulanan oyunlar olduğu belirlenebilir. Bu oyunlar konunun hedef davranışlarını kazandırmak üzere uygulanır. Eğitici ve öğretici yönü ağır basmaktadır. Ancak diğer taraftan öğrencilerin zevk almasını ve eğlenmesini de sağlamaktadır.²²⁶

Bilen, oyunu bireylerin fiziksel, zihinsel yeteneklerini geliştiren, yaşantıyı eğlenceli kılan, sanatsal, estetik nitelikte ve beceriyi geliştiren etkinlikler olarak tanımlamıştır. Yapılan açıklamalardan sınıf çalışmalarında kullanılan oyun tekniklerinin eğitsel oyunlar olduğu anlaşılabilir. Oyun tekniğinin özellikleri arasında konuların ilgi çekici olmasına, yeni kelimelerin öğretilmesine, hatalı çalışmaların düzeltilmesine, zihinde tutma oranının ve süresinin uzatılmasına etki ettiği belirtilmektedir.²²⁷

O halde eğitsel oyunun temel özellikleri şöyle belirlenebilir:

- Kurallar içinde bireyin özgürlüğüne olanak verir.
- Öğrenmeye hizmet eder.
- Öğretme - öğrenme sürecinde öğretim tekniği olarak kullanılır.
- Öğretme-öğrenme sürecinde öğrencilere sınıf ortamında zevk alma, eğlenme fırsatı sunar.
- Önceki öğrenilenlerin pekiştirilmesine ve tekrar edilmesine olanak sağlar.
- Belirlenen hedef davranışların geliştirilmesinde etki eder.
- Hatalı öğrenmelerin düzeltilmesinde yardımcı olabilir.
- İlgi çekici olması dolayısıyla öğrencilerin dikkatini çeker ve bilginin uzun süreli korunmasına etki eder.
- Öğrencilerin çeşitli şekillerde düşünmelerine yol açar.

²²⁵ Demirel, *age.*, s.123.

²²⁶ Sönmez, *age.*, s.245.

²²⁷ Bilen, *age.*, s.203

2. Eğitsel Oyun Tekniği

Belirlenen hedef davranışların öğrencilere kazandırılması için hangi öğrenme yaşantılarının oluşturulacağı, buna bağlı olarak hangi öğretim strateji,²²⁸ yöntem²²⁹ ve tekniklerin kullanılacağı tespit edilmelidir.

Teknikler yöntemlere göre daha dar olup yöntemlerin uygulanmasında izlenen yollardır. Teknikler genel olarak; beyin fırtınası, gösteri, soru- cevap, drama ve rol yapma, benzetişim, grup çalışmaları, münazara, panel, vb. sayılır.²³⁰ Bu teknikler arasında sayılan bir diğer modern teknik eğitsel oyunlardır.

Eğitsel oyun tekniğini iki grupta ele alabiliriz:

a. Eğitsel oyunları klasik oyunlardan oluşturanlar

Bu grupta eğitsel oyunlar, genel olarak grup veya kart oyunları biçiminde sınıflandırılmaktadır. Demirel, eğitsel oyunları grupla öğretim teknikleri arasında kabul ederken²³¹ Bilen, kart oyunları, grup veya takım oyunları olarak ayırım yapmaktadır.²³² Yine bu grupta sayabileceğimiz Sönmez, herhangi bir ayırıma gitmeden eğitsel oyunları sayar ve bu oyunlara bilmeceler, bulmacalar, eşini bul, eşyayı elle tanı gibi oyunları da ilave eder.²³³

b. Eğitsel oyunlara modern oyunları ilave edenler

Bu grupta yer alanlar, birinci grupta yer alan oyunlara ya modern oyunları ilave etmektedirler ya da tamamen modern oyunlardan oluşturmaktadırlar. Pehlivan, çalışmasında rol yapma, drama ve kart oyunlarına yer vermiştir.²³⁴ Bayazıtöglü, birinci grupta yer alan oyunlara dramatik oyunlar, dramtizasyon, öykünme(taklit yapma), rol yapma, doğaçlama, yaratıcı drama gibi oyunları ekler.²³⁵ Erginer de

²²⁸ Stratejiler kaynaklarda; sunuş, buluş, araştırma-soruşturma stratejileri ve tartışma yaklaşımı, tam öğrenme modeli olarak verilmektedir. Bkz. Demirel, *age.*, s.79-80; Taşdemir, *age.*, s.100; Bilen, *age.*, s.91-97; Sönmez, *age.*, s.156-249.

²²⁹ Yöntem ve tekniklerin çok fazla karıştırıldığı bilinmektedir. Bazı kaynaklarda yöntem olarak verilenler bir başka kaynakta teknik olarak verilebilmektedir. Bu konuyla ilgili tartışmalara girmeyip genel olarak kaynaklarda belirtilen yöntemler verilirse; anlatma, soru-cevap, problem çözme, gösterip yaptırma, gözlem gezisi, örnek olay inceleme, grup tartışması vb. Yöntemler için bkz. Küçükahmet, *age.*, s.54-79; Halil İbrahim Yalın, *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme*, Nobel Yay. Dağıtım, Ankara, 2000, s. 65-70; Demirel, *age.*, s.81.

²³⁰ Yüksel Özden, *Öğrenme ve Öğretme*, Pegem A Yay., Ankara, 1998, s. 161-177; Demirel, *age.*, s.90; Bilen, *age.*, s.100-241; Yöntem ve teknikleri tablo halinde görmek için bkz. Taşdemir, *age.*, s.100.

²³¹ Demirel, *age.*, s.90.

²³² Bilen, *age.*, s.203-212.

²³³ Sönmez, *age.*, s.245.

²³⁴ Pehlivan, *age.*, s.15.

²³⁵ Bayazıtöglü, *age.*, s.5.

çalışmasında altı şapkalı düşünme, kırmızı koltuk, yeşil koltuk gibi yeni oyunları açıklar.²³⁶ Batı da yapılan bir çalışmada Niehl ve Thömmes, Din Dersinde 212 Metot adlı eserlerinde, din dersinde oyun bölümünü on grup oyundan oluşturmuşlardır. Bu oyun çeşitleri şöyledir: Tanışma-Temas Oyunları, Rol Oyunları, Drama Oyunları, İletişim ve Yorum Oyunları, Tartışma Oyunları, Plan Oyunları, Bulmaca Oyunları, Kendini Tanıma Oyunları, Yazı Oyunları, Grup Oyunları.²³⁷ Eserde ayrıca her bir gruba örnek oyunlar da belirtilerek uygulanışları açıklanmıştır. Bu çalışmada ise eğitsel oyunlardan ezber, yazı, tartışma, drama, rol, iletişim oyunları içinden belirlenenler üzerinde durulacaktır.

Eğitsel oyunların hangi yöntem ve stratejilere dahil edilebileceğine ilişkin Sönmez ipucu vermektedir. Sönmez, gösterip-yaptırma yöntemini, araştırma-soruşturma stratejisine dahil eder. Bu yöntemde değişik tekniklere yer verilmektedir. Problem çözme, karar verme, gösterme, yaptırma, demonstrasyon, dramatisasyon (pantomim, taklit, rol yapma, parmak oyunu, kukla ve bebek oyunu, bağımlı dramatisasyon) yaratıcı drama, arkası yarın, yarışmalar ve eğitsel oyunlar sayılanlar arasındadır.²³⁸ Bir başka strateji olan tam öğrenme yoluyla öğretme içerisinde eğitsel oyunlar “Tamamlayıcı Eğitim” olarak da yer alabilir.²³⁹

Bu açıklamalardan sonra eğitsel oyunların tek bir strateji içinde yer aldığı söylenemez. Eğitsel oyunlar, farklı davranışların oluşturulmasında kullanılabilir. Eğitsel oyunlar, türlerine göre farklı yöntem ve stratejiye dahil edilebilir. Mesela, tartışma oyunları, güdümlü tartışma yönteminde ve o da buluş yoluyla öğrenme stratejisinde yer alır. Aynı şekilde örneği daha sonra sunulacak olan ezber ve yazı oyunları, düz anlatım yönteminde o da sunuş yoluyla öğrenme stratejisinde yer alır.

3.Eğitsel Oyun Tekniğinin Kullanımı

Pehlivan, Orlich ve arkadaşlarına göre, sınıf içerisinde uygulanacak oyunda dikkat edilmesi gereken ilkeleri belirtmiştir. Bu ilkeler eğitsel oyunları uygulayacak olanlara fikir vereceğinden burada sunulması önemlidir. İlkeler şunlardır:²⁴⁰

²³⁶ Erginer, *age.*, s.236-244, 257-264.

²³⁷ Niehl, Thömmes, *age.*,s.195-246.

²³⁸ Sönmez, *age.*, s.242.

²³⁹ Tamamlayıcı Eğitim: Öğrenciler arasındaki öğrenme hızı ve farklılıklarını gidermek, öğrencilerin tam öğrenmelerini sağlamak için yapılan eğitimidir. Bkz. Sönmez, *age.*, s.269.

²⁴⁰ Pehlivan, *age.*, s.27-28.

A. Oyun Öncesinde Uyulması Gereken İlkeler

1. Uygulanacak oyun seçilmelidir.
 - a. Dersin hedefleri göz önünde bulundurulur.
 - b. Öğrenci ihtiyaçları belirlenir.
 - c. Mantığı gözden geçirilir.
 - d. Oyunun şekli belirlenir.
2. Oyunun hedefleri hazırlanmalıdır.
 - a. Oyunun konusu seçilir.
 - b. Oyunun alanı belirlenir.
 - c. Oyunun hedefleri ayrıntılı olarak belirlenir.
 - d. Özel hedefler tespit edilir.
3. Oyunla ilgili veriler toplanmalıdır.
 - a. İhtiyaç duyulacak veriler belirlenir.
 - b. Veri kaynakları belirlenir.
 - c. Veriler örgütlenir.
 - d. Uygulanabilecek modeller araştırılır.

B. Oyunun Uygulanışında Uyulması Gereken İlkeler

1. Bir oyun modeli desenlenmelidir.
 - a. Oyuncular belirlenir.
 - b. Oyuncuların amaçları belirlenir.
 - c. Oyuncuların kaynakları belirlenir.
 - d. Oyuncu etkileşimleri belirlenir.
2. Oyun materyalleri geliştirilmelidir.
 - a. Senaryo yazılır.
 - b. Roller iyileştirilir.
 - c. Oyun yönelimleri hazırlanır.
 - d. Yardımcı materyaller belirlenir.
3. Oyun oynanır.
 - a. Oyun mantığı kontrol edilir.
 - b. Materyaller gözden geçirilir.
 - c. Oyuncular yöneltilir.
 - d. Oyun oynanır.

4. Oyun değerlendirilir.
 - a. Oyun sonrası analizler hazırlanır.
 - b. Bantlar gözden geçirilir.
 - c. Oyunun hedefleri test edilir.
 - d. Oyun yeniden desenlenir.

Oyunu belirlerken öğretmen öncelikle problemi tespit eder ve onun çözümüne uygun oyun seçilir. Oyun etkinliklerine öğrencilerin hepsi dahil edilmelidir. Oyuna herkesi dahil etmeden önce bir çift ya da gruba oyun oynatılıp diğer öğrencilerin görmesi sağlanabilir. Böylece kuralların anlaşılması kolaylaşır. Öğretmen kuralları öğretmek üzere oyunu bizzat oynayarak gerekenleri açıklayabilir.²⁴¹

Oyunu uygularken dikkat edilecek noktaları Sönmez şöyle sıralamaktadır.²⁴²

- Oyun, öğrencilere hedef davranışları kazandıracak nitelikte olmalıdır.
- Oyun, öğrencilerin yaşına, cinsiyetine ve genel ahlak ilkelerine uygun olmalıdır.
- Oyun, sınıf ortamında uygulanacak nitelikte olmalıdır.
- Oyun, öğrenciler tarafından anlaşılır ve uygulanabilir biçimde olmalıdır.
- Oyunun uygulanması fazla süre almamalıdır.
- Oyun, öğrencilerin istenmedik davranışlar kazanmalarına yol açmamalıdır.
- Oyun, öğrencilerin hayatını tehlikeye atmamalıdır, yaralanma ve sakatlanmalara neden olmamalıdır.
- Oyunun, öğretici, eğitici yönü ağır basmalıdır. Aynı zamanda öğrencilerin eğlenmesini, zevk almasını sağlamalıdır.

Öğretmenin görevi öğrencilerden daha fazladır. Oyunun seçimi, önceden yapılması gereken hazırlıklar, yer ve zaman tespiti gibi birçok görev öğretmene aittir. Oyun esnasında öğretmen her zamanki gibi rehber, danışılan ve kılavuzlayan konumdadır. Bu teknikle öğrenciler aktif hale gelir ya da öğretmen tarafından getirilmeye çalışılır. Gerekliğinde öğretmen oyunda yer alır, eşsiz kalan öğrencilere eşlik eder fakat bu diğer öğrencilerin pasif kalması şeklinde olmamalıdır.

²⁴¹ Holligsworth, Hoover, *age.*, s.311-312.

²⁴² Sönmez, *age.*, s.245; Konuyla ilgili bkz. Taşdemir, *age.*, s.173.

Eğitsel oyunlar dersin hangi aşamalarında kullanılabilir? Hangi tür öğrenmeleri sağlamada kullanılabilir? Bu sorulara cevap verecek müstakil bir çalışma yoktur. Samur, eğitsel oyunlara belli saatlerin ayrılabilceğini söyler. Mesela haftanın son dersini, bayram ya da doğum günleri gibi özel günlerde oyunlar oynanabilir. Ders içerisinde öğrencilerin derse ilgileri azaldığı zaman ya da zor konuların öğretiminden sonra yer verilebilir. Oyunlar bir amaca ulaşmak için kullanılır. Aynı zamanda öğrencilerin motivasyonunu sağlamak amacıyla da yer verilebilir. Öğrenme basamağını aşabilmek için öğrenilen konuların tekrar edilmesinde ya da ev ödevi olarak öğrencilere verilmesinde kullanılır.²⁴³

Eğitsel oyunlar öğretme-öğrenme sürecinde bilgilerin pekiştirilmesi ve tekrarı için kullanılabilir.²⁴⁴ Yeni kelimelerin öğretiminde, konuların özetlenmesinde yer verilebilir.²⁴⁵ Eğitsel oyunlara dikkat çekmede de yer verilebilir. Ayrıca D.K ve A.B dersinde hemen her davranışı kazandırmada dramatizasyon, rol yapma, yaratıcı drama vb. etkinliklere yer verilebileceği belirtilmektedir.²⁴⁶ Dolayısıyla eğitsel oyunlar bilişsel, duyuşsal, psiko-motor hedef davranışların kazandırılmasında kullanılabilir. Ancak D.K. ve A.B derslerinde bu alanlardaki hedef davranışlarını eğitsel oyunlarla kazandırma yeterliliğine dair yapılmış bir çalışma yoktur.

4. Eğitsel Oyun Tekniğinin Üstün Yönleri ve Sınırlılıkları

a. Eğitsel oyun tekniğinin üstün yönleri

Eğitsel oyunların üstün yönleri maddeler halinde sıralanacak olunursa:

1. Oyun basit olduğu takdirde öğrencilerde kendilerine güven oluşturur.
2. Oyunlar vasıtasıyla öğrencilerin kurallara uyması ve bunlara uymaktan zevk almaları sağlanır.
3. Öğrencilerin duygusal gereksinimlerini doyumalarına yardımcı olur. Gergin çocukların gevşemesine, sinirli olan çocukların sakinleşmesine etki eder.
4. Öğrenciler oyun sayesinde bizzat yapan ve rol oynayan kişi durumundadırlar. Fiziksel boyutta etkin durumdadır.

²⁴³ Samur, *age.*, s.13.

²⁴⁴ Demirel, *age.*, s.123.

²⁴⁵ Bilen, *age.*, s.210.

²⁴⁶ Doğan, *agm.*, s.61.

5. Oyun sayesinde öğrenciler zihinsel etkinliklere dahil edilir. Düşünme, karar verme, eleştirme, problem çözme süreçlerinde etkindirler.
6. Bu teknik sayesinde oyun oynama güdüsü tatmin edilir.
7. Bu teknik sayesinde konular ilgi çekici, zevk verici hale dönüştürülür.
8. Öğrencilerin birden fazla duyu organına hitap edilir.
9. Daha önce öğrendiklerini (bilgi beceri ve yeteneklerin) kullanmalarını sağlar.
10. Yeni öğrenileceklerin daha kolay ve anlamlı olmasına etki eder.
11. Öğrencilerin öğretme-öğrenme sürecinde aktif olmasını sağlar.
12. Öğrenilenlerin kalıcı olmasına, hatırlanmasına yardımcı olur.
13. Öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve psiko-motor öğrenmelerinin düzeyini ölçmede kullanılır.
14. Öğrencilerin empati kurmalarına yardımcı olur.
15. Öğrenciler arasındaki iletişimi sağladığı gibi aralarında olumlu duyguların oluşmasına etki eder.
16. Öğretmen-öğrenci iletişimini kolaylaştırır.
17. Dili etkili kullanmalarına olanak sağlar.
18. Duygu ve düşüncelerin anlatımını kolaylaştırır ve özendirir.
19. Eğitim programlarında canlandırılması mümkün olmayan pek çok konuların sınıfta sunulmasına olanak verir.

Belirtilen bütün bu üstün yönlerin hepsini bir oyunda bulmak mümkün olmasa da genel olarak farklı oyunların bu özellikleri sağladığı ifade edilebilir.²⁴⁷

b. Eğitsel oyun tekniğinin sınırlılıkları

Eğitsel oyunların sınırlılıkları aşağıdaki gibi sıralanabilir:²⁴⁸

1. Bu tekniğin uygulanışı diğer tekniklere göre daha çok dikkat, yaratıcılık, hayal gücü, espri yeteneği ve sentez gücü gerektirmektedir.

²⁴⁷ Belirtilen üstün yönler için bkz. Hollingsworth, Hoover, *age.*, s.309-313; Samur, *age.*, s.10,12; Yılmaz, *age.*, s.17,18,42,46,47,58; Sungur, *Yaratıcı Okul Düşünen Sınıflar*, s. 56,92-93; Başaran, *age.*, s.79; Önder, *age.*, s.52-53; Ruhi Sel, *Eğitsel Oyunlar*, Öğretmen Yay., Ankara, 1988, s.5; Doğanay, Doğanay, *age.*, s.3-4.; Karabacak, *age.*, s.15,34; Pehlivan, *age.*, s.24,31,79; Bayazıtıoğlu, *age.*, s.52.

²⁴⁸ Belirtilen sınırlılıklar için bkz. Bilen, *age.*, s.203; Hollingsworth, Hoover, *age.*, s.313; Demirel, *age.*, s.123.

2. Oyunun ne öğrettiğini ölçmek üzere ölçütler geliştirmek belli bir eğitimi gerektirir.
3. Oyunlar rekabet ortamına dönüşerek “kim kazanacak” düşüncesinin hakim olmasına etki edebilir.
4. Ortaya çıkabilecek olan yarışma düşüncesi yavaş öğrenen çocukları etkileyebilir.
5. Öğrencilerin oyunu anlamaması, oyunun onların ilgisini çekmemesi ya da seviyelerine uygun olmaması durumunda beklenen katılım sağlanamayabilir.
6. Çekingen öğrencilerin oyuna katılması bazen zaman alabilir.
7. Öğretmenlerin bu tekniği başarılı bir şekilde uygulayabilmesi diğer tekniklerde olduğu gibi dikkatli ve titiz bir hazırlık yapmalarını gerektirmektedir.
8. Oyunların uygulanması, süreyi dikkatli kullanmayı gerektirdiğinden derste kullanımı sıkıntı yaratabilir.
9. Kalabalık sınıflarda bazı eğitsel oyunları uygulamak zor olabilir.

5. Öğretim İlkeleri Açısından Eğitsel Oyunlar

Öğretim ilkeleri denildiğinde genel olarak şunlar yer alır.²⁴⁹

1. Öğrenciye görelilik
2. Bilinenden bilinmeyene doğru
3. Yakından uzağa
4. Ayânilik (açıklık)
5. Somuttan soyuta öğretim
6. Ekonomiklik
7. İş (yaparak-yaşayarak öğrenme)
8. Hayatilik
9. Aktualite (güncellik)
10. Diğer yaşantılara görelilik
11. Bütünlük

²⁴⁹ Taşdemir, *age.*, s.94-99.

Eğitsel oyunların uygulanması ancak öğrencilerin ilgileri, hazırbulunuşluk, yetenek, öğrenme hız ve şekillerine bağlıdır. Oyunların merkezinde öğrenciler vardır. Öğrencilerin ortak ve baskın özellikleri dikkate alınarak oluşturulduğunda bu teknik büyük bir oranda öğrenciye görelilik ilkesine uygunluk gösterir.

Bu teknikler sayesinde yeni öğrenmelere ulaşıldığı gibi öğrencilerin ön öğrenmeleri tespit edilebilir. Şayet ön öğrenmeler biliniyorsa (aslında bilinmek zorundadır) hedeflenen davranışlara ulaşılabilir. O yüzden bu teknik öğrencilerin bildiklerinden bilmediklerine doğru yelken açar.

Oyunlarda kullanılan örnekler, girilen roller, sunulan problemler öğrencilerin yakın çevrelerinden belirlenebilir. Öğrencilerin bu yakın çevreleri ev, okul, aile, semt, ülke vb. yerler olabilir. Yakın çevreden hareket edildiğinde ve bunlar oyun içinde sunulduğunda öğrenmeleri kolaylaşır, istekleri artar.

Ayânilik ilkesi öğretimde duyu organlarına yer verilmesi onlardan faydalanılması ilkesidir. Bu teknikle öğrencilerin farklı duyu organlarına hitap edilir. Bu, seçilen oyunlara ve uygulama şekline, kullanılan materyallere göre değişebilir.

Uygulanılan oyunların bazılarıyla öğrencilerin dokunması, hareket etmesi, görmesi, hissetmesi vb. yaşantılar içerisine girmesi sağlanır. Öğrenciler bizzat yaparak yaşayarak somuttan soyuta geçiş yapabilir.

Oyunların uygulanış şekillerine göre süresi değişebilmektedir. Bazı kaynaklarda oyunların öğretme öğrenme sürecinde çok uzun süre kullanılmaması istenir.²⁵⁰ Şayet oyun için çok fazla materyal gerekmiyorsa çok fazla emek ve maliyette gerektirmemektedir. Genel olarak sınıf ortamında uygulanacak olan oyunlar da fazla emek, maliyet ve süre istememektedir.

Öğrencilerin yaparak yaşayarak daha kalıcı öğrenmeleri kazandıkları belirtilir. Öğrenciler oyun yoluyla aktifleşirler. Kendileri araştırıp, düşünür, problemleri çözmeye çalışır, kendilerini ifade eder ve oynarlar. Hem bedenen hem zihnen aktif hale gelirler.

D.K. ve A.B. dersleri öğrencilerin günlük hayatlarında kullanabilecekleri bilgi ve konuları kapsar. Dolayısıyla eğitsel oyunlar bu derste günlük hayatta karşılaşılan ve yaşanan durumları sınıf ortamında söz konusu edilmesine yardımcı

²⁵⁰ Demirel, *age.*, s.124.

olabilir. Oyunlar hayattan seçilen konularla ilgili olabileceği gibi sonuçları da hayatla ilgili konulara bağlanabilir.

Bu oyunlar sayesinde güncel olaylarla öğrencilerin dikkatleri çekilebilir, derse motive edilebilirler. Öğrencinin geçmişte yaşadıkları ya da gelecekte karşılaşılabilecekleri durumlar bu oyunlarla ders ortamına getirilebilir. Geçmiş yaşantılar üzerinde düşünüp geleceklerini aydınlatmaları sağlanabilir.

Eğitsel oyunlarla bütünlük ilkesine riayet edildiği söylenemeyebilir. Çünkü bütünlük ilkesinde öğrencilere olay, olgu veya davranışlarının bütünü sunulması söz konusudur. Bu, oyunlarda her zaman mümkün olmayabilir.



III. BÖLÜM

İLKÖĞRETİM D.K. VE A.B. DERSİNDE EĞİTSEL OYUNLARIN KULLANIMI

Ekim 2000 tarihli 2517 sayılı Milli Eğitim Bakanlığı Tebliğler Dergisi'nde yayınlanarak yürürlüğe giren yeni İlköğretim D.K. ve A.B. Dersi Müfredat Programı eğitsel oyunların kullanımına açık bir içeriğe sahiptir. Program maddeler halinde ele alınacak olunursa:

a. Programın hazırlanmasında; öğrencilerde oluşturulmak istenen özelliklere dikkat edilmiştir. Bu özellikler arasında öğrencilerin öğretme-öğrenme sürecinde aktif olarak yer almaları, bilimsel verileri dikkate almaları, öğrenmeyi öğrenme ve yaşam boyu öğrenmeyi alışkanlık haline getirmeleri, araştırıp sorgulamayı ilke edinmeleri, yaşama hoşgörülü bireyler olarak bakabilir bir yeterliliği kazanmaları sayılmaktadır. Öğrencilerde oluşturulmak istenen bu davranışları kapsayacak biçimde şekillenen İlköğretim D.K. ve A.B. Dersi Müfredat Programı belirlenen hedeflere ulaşmak üzere hayattan konularla ilişkilendirilmiştir. Yaşamla ilişkilendirilen konular yine öğrencilerin, önemli bir ihtiyaç ve faaliyetleri sayılan oyunlarla işlenmesine imkân vermektedir.

b. İlköğretim D.K. ve A.B. Dersi Müfredat Programı öğretmenlere, öğretme-öğrenme sürecinde uyulması gereken ilkeleri sunmaktadır. Bunlar arasında; laiklik ilkesinin benimsenmesi ve din, vicdan, düşünce özgürlüğünün zedelenmemesi, farklı anlayış ve uygulamaların birer zenginlik olduğunun fark ettirilmesi, dinin milli kültürü oluşturan önemli etkenlerden biri olduğunun göz önünde bulundurulması, milli birlik ve beraberliğin, sevgi, saygı ve kardeşliğin oluşturulmasına özen gösterilmesi, konuların sevdirci-ilgi-bilgi dengesi gözetilerek işlenmesi, hikaye, okuma parçaları vs. kullanılması gibi ilkeler yer almaktadır. Bu ilkeler ayrıntılı olarak incelendiğinde öğretmenlerin öğretme-öğrenme sürecini oyun teknikleriyle desenlemelerine ve bu yöndeki yaratıcılıklarını geliştirmelerine fırsat verdiği görülmektedir. Oyun teknikleri kullanılarak bu ilkelere uymak mümkündür.

c. Programın uygulanması ile ilgili yapılan açıklamalarda; dersin, öğrencilerin, keşfetme, düşünme, araştırma ve karar vermelerine yardımcı olacak

biçimde düzenlenmesi istenmektedir. Bu vb. davranışları oyun yoluyla programın uygulanması aşamasında sağlanması mümkündür. Öğretmenlerin, oyunla kutsal gün ve geceleri, dini bayramları çeşitli faaliyetlerle ilgi çekici hale getirmeleri, öğrencilerin sevgi, saygı, hoşgörü duygularını geliştirmeleri de mümkündür. Dolayısıyla Programın uygulama boyutu da oyun tekniklerini kullanmayı teşvik etmektedir.

d. Programın; bireysel, toplumsal, ahlaki, kültürel ve evrensel açılardan oluşturulan genel amaçları ve her sınıf için ayrı ayrı sunulan özel amaçları belirlenmiştir. Belirlenen bu amaçlara ulaşılması da eğitsel oyunların kullanımını teşvik etmektedir.²⁵¹

Din Dersinde kim oyun oynamak istiyorsa Niehl ve Thömmes'e göre iki şeye ulaşmaya çalışmalıdır. Bunlardan birisi oyundan zevk alınmasını sağlaması diğeri de öğrenme ve iletişimi desteklemeye gayret etmesidir. Oyun yöneticisinin görevi; söyleşi, rehberlik ve düşünmeye yol açmaktır.²⁵² İlköğretim D.K. ve A.B. Dersleri düşünüldüğünde, oyunların yukarıda açıklandığı üzere öğrencilere kazandırılmak istenen davranışlara, öğretme-öğrenme sürecinde uyulması gereken ilkelere ve programın uygulanmasına destek olması beklenmelidir.

Din derslerinde kullanılacak oyunlara örnek veren Niehl ve Thömmes oyunları on grupta toplamıştır. Bunlar daha önce belirtilmiştir.²⁵³ Oyunları çok farklı biçimlerde sınıflandırmak mümkündür.²⁵⁴ Grup ve kart oyunları veya bireysel ve grup oyunları olarak da sınıflandırılabilir. Ancak burada uygulanışları ve örnek işlenişleri sunulan oyunlar çeşitli aşamalarda gruplama yapılarına kullanılmıştır. Öğrencilerde oluşturulmak istenen davranışlar göz önünde bulundurulduğundan oyunları faaliyet şekillerine göre ele almak daha uygun görülmüştür. Bu sebeple burada sunulan oyunlar Niehl ve Thömmes'in sınıflamasına benzer biçimde oluşturulmuştur. Bunlar: Ezber oyunları, yazı oyunları, tartışma oyunları, drama oyunları, rol oyunları, iletişim oyunlarıdır.

²⁵¹ Programla ilgili daha geniş bilgi için bkz. *Milli Eğitim Bakanlığı Tebliğler Dergisi*, Ekim 2000, S:2517, s.913 ve devamı.

²⁵² Niehl, Thömmes, *age.*, s.195.

²⁵³ Bkz. s.54.

²⁵⁴ Bkz. s.39-46.

Bu bölümde sunulan oyunlarda şu hususlar dikkate alınmıştır:

1. Oyun, hangi tür konulara uygundur?
2. Oyun, hangi yaş seviyelerine uygundur?
3. Oyun, hangi hedef davranışı gerçekleştirmeye uygundur?
4. Oyunun uygulanışı nasıldır?
5. Oyunun uygulanmasında dikkat edilecek ayrıntılar nelerdir?
6. Oyun farklı şekillerde oynanabilir mi?
7. Oyunun örnek işlenişi nasıl olabilir?

A. EZBER OYUNLARI

Ezber oyunları özellikle sürelerin ezberlenmesinde ve onların kontrolünde kullanılabilen oyunlardır. Bu oyunlar bazı kuralların ya da özelliklerin ezberlenmesinde de kullanılabilir. Ezberlenen sürenin oyun yoluyla tekrar edilmesine ve kalıcılığının artırılmasına uygundur. Bu yolla öğrencilerin ezberlemekten kaçınmaları engellenebilir ve ezberleme zevkli bir hale dönüştürülebilir. Bu oyunlar, sadece belli şeylerin uzun süreli belleğe yerleşmesinde etkili olduğundan, üst düzey öğrenmelerde kullanılmaz.

1. Süremi Tamamla

Bu oyunun asıl adı “Çantamda ne var?” dir. Kelime hazinesinin geliştirilmesinde kullanılan bir oyundur. Oyunun işlenişi şu şekilde açıklanmıştır:

Oyuna başlamadan her öğrenciye 10 puan yazılır. Öğretmen bir cümle söyleyerek oyunu başlatır. Öğrenciler de sırasıyla bir önceki söylenmiş olan cümleyi tekrar eder ve cümleye yeni bir kelime ekler. Şaşırın öğrencinin bir puanı silinir. Sonrasında oyuna yeni bir cümle ile başlanır.²⁵⁵

Bu oyun D.K. ve A.B. dersinde uygulanırsa:

Uygunluk: Oyun, bilişsel öğrenme için uygundur. Sürelerin ezberlenmesi ve tekrarı için kullanılır. Mesela: Sûbhaneke duası.

Yaş: İlköğretim dönemi bütün öğrenciler için uygundur.

Süre: Sınıf ortamına göre değişebilir. Öğrencilere en az iki defa sıra gelmelidir.

²⁵⁵ Samur, *age.*, s.56.

Hedef Davranış: Sûbhaneke duasındaki cümleleri sıralar.

Uygulanış: Oyuna başlamadan her öğrenciye 10 puan yazılır. Öğretmen Sûbhaneke duasının ilk cümlesini söyleyerek başlar. Öğrenciler sırayla bir önce söylenmiş cümleyi söyleyerek cümleye bir cümle daha eklerler. Şaşırın öğrencinin bir puanı silinir. Sûreye kalınan yerden devam edilir.

Şu şekilde uygulanabilir:

Öğretmen : Sûbhanekâllahümme

Ayşe : Sûbhanekâllahümme, Ve bi hamdik,

Fatma : Sûbhanekâllahümme, Ve bihamdik, Ve tebârakesmük,

Hasan : Sûbhanekâllahümme, Ve bihamdik, Ve tebârakesmük, Ve teâla ceddük,

Ali : Sûbhanekâllahümme, Ve bihamdik, Ve tebârakesmük, Ve teâla ceddük, Ve celle senâük,

Tamer : Sûbhanekâllahümme, Ve bihamdik, Ve tebârakesmük, Ve teâla ceddük, Ve celle senâük, Ve lâ ilahe gayrük.

Ayrıntı: Şaşırın öğrenciler oyun dışına çıkartılmamalı sadece puan düşürülmelidir. Sûreyi tam olarak ezberlemedikleri belirlendiğinde önlerinde sûrenin yazılı şeklinin bulunmasına izin verilebilir. Ya da tepegözle bir müddet için bütün sınıfa yansıtılabilir.

Varyantlar: 1. Sûre cümleye cümle ekleme şeklinde oynanabileceği gibi her bir öğrencinin sırasıyla diğer bir cümleyi söylemesi şeklinde de oynanabilir.

2. Sûrelerin Türkçe karşılıklarıyla da oynanabilir.

Oyun örnekte olduğu gibi uygulanır:

Öğretmen : Sûbhanekallahümme

Fatma : Vebi hamdik

Hacer : Ve tebârakesmük

Ali : Ve teâla ceddük

Tamer : Ve celle senâük

Hacer : Ve lâ ilahe gayrük.

2. Varyant

- Öğretmen:** Allahım senin eksik bir tarafın yok. Sen mükemmelsin.
Fatma : Sana hamt ederiz.
Ali : İsmiini yüceltiriz.
Hasan : Şanın her şeyden üstündür.
Tamer : Övgün yücedir.
Hacer : Senden başka Tanrı yoktur.

2. İkileme

Asıl adı “Gartenzwerg und Zwergkiefer” olan bu oyunda sürekli çift kelimeler kullanılır. Sırayla sıradaki kişi yeni kelimeyi ikinci kelime parçası ile başlatır. Mesela, Bahçe–Evi, Ev–Ödevi gibi.10 saniye içinde aklına bir şey gelmeyen oyundan çıkar.²⁵⁶

D.K. ve A.B. dersinde kullanılacak olursa:

Uygunluk: Oyun, bilişsel öğrenme için uygundur. Sûrelerin ezberlenmesi ve tekrarı için kullanılabilir.

Yaş: İlköğretim çağı çocuklarının hepsine uygulanabilir.

Süre: Sınıf ortamına göre değişebilir.

Hedef Davranış: Fatiha sûresinin cümlelerini istenen biçimde sıralar.

Uygulanışı: Öğretmen sûrenin ilk cümlesini söyler. Sırayla öğrenciler bir önceki cümle ile devamı olan cümleyi söyler. “Sûremi Tamamla” oyunundaki gibi öğrencilere puan verilerek şaşırarlardan puan düşürülebilir. Örnek vermek gerekirse

4. sınıf müfredatında yer alan Fatiha Sûresi’nde şöyle uygulanabilir:

- Öğretmen** : Elhamdülillâhi Rabbil âlemin
Elif : Elhamdülillâhi Rabbil âlemin–Errahmanirrahîm
Eren : Errahmanirrahîm–Maliki yevmiddin
Gül : Maliki yevmiddin–İyyâke na’bûdü ve iyyâkeneste’in
Tülay : İyyâke na’bûdü ve iyyâkeneste’in–İhdinassırâtel müstakim
Fatma : İhdinassırâtel müstakim–Sıratellezîne en’amte aleyhim
Zeynep : Sıratellezîne en’amte aleyhim–Gayril mağdûbi aleyhim
veladdâllin.

²⁵⁶ Woesler, *age.*, s. 253.

Ayrıntı : Şaşırان öğrencilerden puan düşürülmekle yetinilmelidir.

Varyant : Sürenin Türkçe karşılıkları ile de bu oyun oynanabilir.

3. Top Kimde?

Bu oyun Özhan tarafından “şarkılı oyun” olarak adlandırılır. Oyuna katılanlar daire oluşturacak şekilde otururlar. Ellerinde küçük bir topu geçirmeye başlarlar. Top geçirilirken hep birlikte şarkı söylenir. Şarkı bittiğinde top hangi oyuncunun elinde kalmışsa oyuncu ceza olarak bir tekerleme söyler. Eğer belli bir sürede tekerlemeyi hatırlayıp söyleyemezse oyundan çıkar. Söylerse oyuna devam eder sonra bir başka şarkı söylenerek oyuna devam edilir.²⁵⁷

D.K. ve A.B dersinde bu oyun kullanılacak olursa:

Uygunluk: Oyun, bilişsel öğrenme için uygundur. Sürelerin ezberlenmesi ve tekrarı için kullanılabilir.

Yaş: İlköğretim çağı çocukların hepsine uygundur.

Süre: Sınıf ortamına göre değişebilir.

Hedef Davranış: Maûn suresini ezbere okur.

Uygulanış: Bu oyun 7. sınıf 2. ünite de geçen Maûn sûresinde kullanılır. Oyun, bahçede ya da spor salonunda uygulanabilir. Oyuncular el ele tutuşarak bir daire oluşturur ve otururlar. Küçük bir top elden ele dolaştırılır. Top dolaşırken herkes ezberledikleri sûreyi birlikte yüksek sesle okumaya başlarlar. Sürenin okunması bittiğinde top kimin elinde kaldıysa o, sûreyi baştan sonuna kadar okur. Okuyamayan öğrenciden puan kırılır. Bir arkadaşından yardım almasına izin verilir. Öğrenci okuduktan sonra top tekrar elden ele dolaştırılmaya devam eder.

Ayrıntı: Öğrencilerin halkadan çıkarılmamasına özen gösterilmelidir. Süreyi okurken takılan öğrencilere öğretmen yardım etmelidir. Öğrenciler okumaya teşvik edilmelidir.

Varyant: Oyun, top yerine bir başka nesne ile de oynanabilir. Öğrenciler halkaya arkalarını dönerek de oturabilir. Böylece topun gezmesi ve sûreyi okuyan görülmemiş olacağından, öğrencilerde merak uyanabilir. Bütün bir sınıf grup olabileceği gibi 6-8 kişilik gruplarda oluşturulabilir.

²⁵⁷ Özhan, *age.*, s.126.

Örnek uygulanış şöyle olabilir:

Öğretmen: Sûreyi okumak için daire oluşturup oturalım. Ben topu size verecek oyunu başlatacağım. Herkes o anda Maûn sûresini okumaya başlasın.

Öğrenciler: Era eytellezî yükezzibü biddin, Fezâlikellezî yedu'ul yetîm, Velâ yehuddu alâ taâmîl miskin, Feveylun lilmusallîn, Ellezînehüm an salâtihim sâhün, Ellezînehüm yurâûne ve yemneûnel mâûn.

Öğretmen: Top kimin elinde kaldı?

İlker: Bende öğretmenim, ben okuyacağım.

Öğretmen: Hadi oku bakalım.

İlker: Era eytellezî yükezzibü biddin, Fezâlikellezî yedu'ul yetîm, Velâ yehuddu alâ taâmîl miskin, Feveylun lilmusallîn, Ellezînehüm an salâtihim sâhün, Ellezînehüm yurâûne ve yemneûnel mâûn.

Öğretmen: Oyunumuza devam edelim. İlker topu gezdirmeye devam edelim. Bakalım top şimdi kimin elinde kalacak.

Öğrenciler okumaya devam eder.

Hacer: Top benim elimde kaldı. Ben okuyacağım. Era eytellezî yükezzibü biddin..... devamı nasıldı?

Öğretmen: Şaşırdıysan senden puan kıralım. Arkadaşından yardım alarak devam edebilirsin.

Hacer: Tamam öğretmenim. Selin devamı nasıldı?

B. YAZI OYUNLARI

Yazı oyunları öğrencilerin konuyla ilgili bilgilerini pekiştirmeleri, tekrar etmeleri için olanak sağlar. Öğrencilerin ifade güçleri, hayal güçleri ve yaratıcılıkları da bu yolla geliştirilebilir. Öğrenilenlerin hangi yeterlikte ve ne kadar öğrenildiği bu oyunlarla tespit edilebilir.

1. Kutsal Metinleri Anlama

Oyun aslında İncil metinleriyle derste çalışılmasına yönelik olarak hazırlanmıştır.²⁵⁸ İncil metni yerine Kur'an-ı Kerim ayetleri ya da hadisleri kullanılabilir.

²⁵⁸ Niehl, Thömmes, *age.*, s.143.

Uygunluk: Oyun, bilişsel öğrenme için uygundur. Ayet ve hadislerin kavranmasında kullanılabilir. Oyun, her konuda uygulanabilir.

Yaş: 10-14 Yaş.

Süre: 15-30 Dakika.

Hedef Davranış: Konuyla ilgili ayet ve hadisleri seçip işaretler.

Uygulanış: Oyun 6.Sınıf 5.Ünitede “Dinim Dostça ve Kardeşçe Yaşamamı Öğütler” konusunda uygulanabilir. İlköğretim D.K. ve A.B Dersi Öğretim Kılavuzundan yardım alarak konuyla ilgili ayet ve hadisleri ve başka konularla ilgili ayet ve hadisler karıştırılır. Önceden hazırlanan çalışma yaprakları şeklinde öğrencilere verilir. Öğrenciler “Dinim Dostça ve Kardeşçe Yaşamamı Öğütler” konusuna uygun ayet ve hadis metinlerini bulup çıkarırlar. Sonuçta seçtikleri ayetleri niçin seçtiklerini açıklarlar.

Ayrıntı: Ders saatinde kazanımların tespiti ve dönüt sağlamada bu oyun uygun olacağından ders saatinin sonunda oynanmasına dikkat edilmelidir. Böylelikle geri bildirim ve durum analizi yapılabilir.

Varyant: Sadece ayet ya da hadisler üzerinde çalışılabileceği gibi üst sınıflarda diğer kutsal sayılan metinlerle de karışık oynanabilir ve öğrencilerden İslam dinine uygun ayet ve hadisleri tanımaları istenebilir. Bu oyunu öğrenciler gruplara ayrılarak oynarsa daha çok zevk alacaktır.

Örnek Çalışma Yaprağı:

Dinim Dostça ve Kardeşçe Yaşamamı Öğütler konusuyla ilgili ayet ve hadisleri seçiniz.

□ “Müminler ancak kardeşirler, öyleyse kardeşlerinizin arasını düzeltin. Allah’a saygılı olun ki size merhamet edilsin.”²⁵⁹

□ “Müslüman müslümanın kardeşidir. Ona hıyanet etmez, onu yalanlamaz. Ona (yaptığı) yardımını terketmez. Her müslümanın (diğer) müslümana, namusu, malı, ve kanı haramdır...”²⁶⁰

□ “Yeryüzünü sizin hizmetinize sunan odur. Öyleyse yeryüzünde dolaşın ve Allah’ın verdiği rızıktan yiyein.”²⁶¹

²⁵⁹ 49/10

²⁶⁰ Muhiddin-i Nevevi, *Riyazü’s Salihin Tercümesi*, Çev: Sıtkı Güllü, Olcu Yay., İstanbul, Hno: 235, s.213.

²⁶¹ 67/15

□ “Ey iman edenler! Allah’a peygamberine, peygamberine indirdiği kitaba ve daha önce indirdiği kitaba iman edin...”²⁶²

□ “Allah’a saygılı olanlar,... öfkelerini yenerler ve insanların kusurlarını affederler.”²⁶³

□ “Müslüman müslümanın kardeşidir. Ne ona zulmeder, ne de onu düşmanına teslim eder. Her kim kardeşinin ihtiyacını görürse Allah’da onun hâcetini yerine getirir. Her kim bir müslümandan dünya darlığını giderirse Allah’da buna mukabil ondan kıyamet gününün sıkıntılarından birini giderir. Her kim bir müslüman(ın ayıbını) örterse, Allah’da kıyamet gününde onun ayıbını örter.”²⁶⁴

Örnek uygulama şöyle olabilir:

Öğretmen: Arkadaşlar, dörderli gruplar oluşturalım. Ben her gruba çalışma yaprağı vereceğim. Grupça konuya uygun ayet ve hadisleri seçeceksiniz. Sonra hep birlikte üzerinde konuşacağız.

Öğrenciler: Öğretmenim oturma şekillerimize göre gruplar olduk.

Öğretmen: Tamam o zaman kağıtları dağıtabilirim. Altı grupta kağıtları aldı. Şimdi aranızda konuşarak ayet ve hadisleri seçebilirsiniz.

Öğrenciler: Çalışmamız bitti.

Öğretmen: 1. Grup konuyla ilgili hangi ayeti seçti?

1. Gruptan Kemal: 1. Ayeti seçtik öğretmenim. Çünkü orada mümin kardeşlerimizle iyi geçinmemiz ve aramızdaki anlaşmazlıkları gidermemiz isteniyor.

Öğretmen: Başka bu ayeti seçen var mı?

Öğrenciler: Bizler de seçtik öğretmenim.

Öğretmen: 2. Gruptaki arkadaşlar siz konuyla ilgili hadis seçtiniz mi?

2. Gruptan Canan: Biz ikinci hadisi seçtik. Çünkü orada müslümanlarla iyi geçinme, yalan söylememe, onlara zarar vermeme gibi konulardan bahsediyor.

Oktay: Ayrıca öğretmenim, orada diğer kardeşlerimizi gözetmemiz ve yardım etmemiz de isteniyor.

Öğretmen: İyi bir tespit. 3. Grup siz konuyla ilgili başka ayet ya da hadis buldunuz mu?

²⁶² 4/136

²⁶³ 3/134

²⁶⁴ Muhyiddin-i Nevevi, Riyazü’s Salihin Tercümesi, Hno:264, s.212.

3. Gruptan Sedat: Öğretmenim, en son hadisi konuyla ilgili bulduk. Orada kardeşlerimizin bir ihtiyacını, darlığını giderme ve ayıbını örtme gibi konulara değinilir. Ve bunlar tavsiye edilmiştir.

Öğretmen: 4. Gruptakiler arkadaşlarınızın tespitine siz ne diyorsunuz?

4. Gruptan İlyas: Bizce doğru seçmişler. Aynı yeri bizde işaretledik. Dünyada iyi geçinir ve onlara yardım edersek, ahirette mükâfatını göreceğiz.

Öğretmen, bu şekilde bütün gruplara neler seçtiklerini sorarak, metinden ne anladıklarını tespit eder.

2. Uçan Balonlar

Oyun ilköğretimde öğrenilen şarkılar için düzenlenmiştir. Bu şarkılar kelime kelime balonların içine yazılmıştır. Öğrencilerden bu kelimeleri birleştirerek cümleler oluşturması istenir.²⁶⁵

D.K ve A.B dersinde uygulanması:

Uygunluk: Bilişsel öğrenmeler için uygundur. Süre ezberlerinin kontrolünde, sevap-günah, haram-helal gibi kavramlara örnekler vermede, orucu bozan ve bozmayan halleri öğretmede kullanılabilir.

Yaş: 8 Yaşından itibaren kullanılabilir.

Süre: 15-20 Dakika

Hedef Davranış: Kevser sûresinde geçen kelimeleri doğru biçimde sıralar.

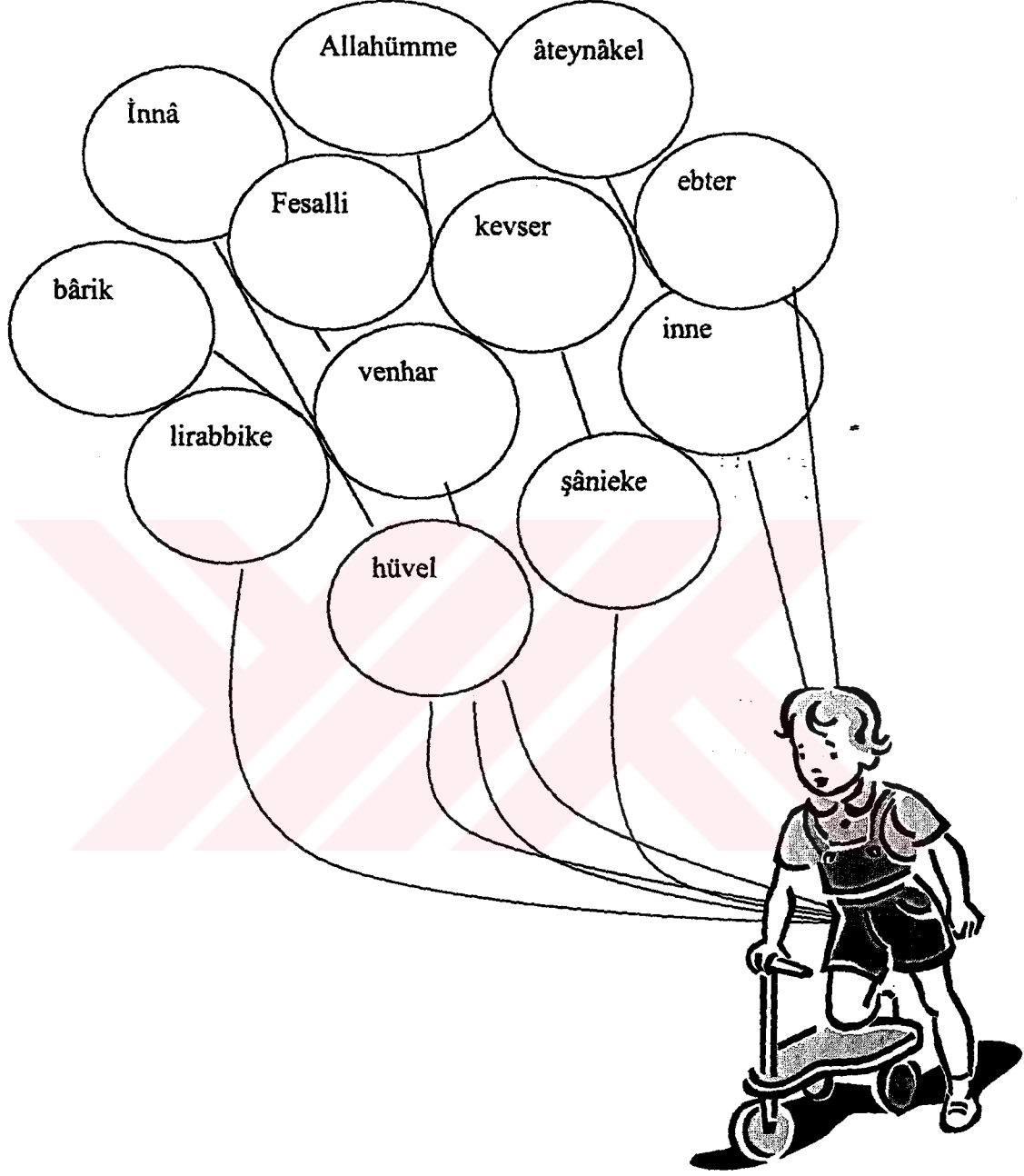
Uygulanış: Öğrencilere bu oyun çalışma yaprağı şeklinde sunulabileceği gibi tepe gözle bütün sınıfa da yansıtılabilir. Süre kelime kelime balonların içerisine yazılır. Öğrencilerden cümle cümle tamamlamaları istenir. Öğrencilerin cevapları farklı şekillerde alınabilir.

Ayrıntı: Eğer tepe göz kullanılacaksa bütün öğrencilerin dikkatini çekmek için öğrenciler çok hızlı bir biçimde kura yoluyla kaldırılır. Cevapları kendilerinin asetata yazmaları sağlanabilir.

Varyant: Balonların içerisine bir sûrenin bütün kelimeleri yazılabileceği gibi başka sûrelerden kelimeler de karıştırılabilir.

²⁶⁵ Woesler, *age.*, s.269.

Örnek Çalışma Yaprağı:



1. Ayet:,,
2. Ayet:,,
3. Ayet:,,

Sûreye ait olmayan kelimeler,

Örnek uygulaması şöyle olabilir:

Öğretmen: Sûremizi ezberlediysek sizinle bir oyun oynayalım. Balonlarımız içinde sûremiz karışmış durumda. Onları düzeltmemiz gerekiyor. Sizin yardımınıza ihtiyacım var. Ben tepegözle bütün sınıfa yansıtıyorum. Önce yazılı kelimeleri okuyun. Listedenden seçeceğimiz arkadaşlar sırayla gelip bize sûrenin kelimelerini yazsın. Zeynep senle başlayalım.

Zeynep: Öğretmenim ilk kelime “İnnâ” dır. Birinci cümlemin ilk kelimesi olarak yazıyorum.

Öğretmen: İtiraz eden ya da farklı düşünen var mı? Yoksa Ömer bize ikinci kelimeyi yazacak.

Ömer: İkinci kelime “âteynâkel” dir. Yazıyorum.

Öğretmen: Arkadaşınız doğru yazdı mı?

Öğrenciler: Evet öğretmenim.

Öğretmen: Ahmet sen de bize öbür kelimeyi yazar mısın?

Ahmet: Son kelime de “Kevser”dir, öğretmenim.

Öğretmen: Betül sen bize ne yazacaksın?

Betül: İkinci ayetin ilk kelimesi “Fesalli” dir.

Öğretmen: Burhan, ikinci kelime nedir?

Burhan: “İrabbike” dir.

Öğretmen: Karşı çıkan yoksa Çağrı gelsin.

Çağrı: Son kelime “venhar” dır.

Öğretmen bu şekilde bütün boşlukları öğrencilerin doldurmasını sağlar. Sûreye ait olmayan kelimeler de en son tespit edilir.

3. Kim Peygamberleri Tanıyor?

“Masal Dünyasını Kim Tanıyor?” adıyla bilinen oyun, masallardan belli bölümleri ya da özelliklerin verilmesi ve öğrencilerin tanınması şeklinde oynanır.²⁶⁶

Uygunluk: Bilişsel öğrenme için uygundur. Kur’ an da geçen peygamberler ve kıssaları tanımada, “Ku’an-ı Kerim’de Neler Bulabiliriz?(insan-Allah, insan-insan, insanın evrenle, Allah-evren ilişkilerini örneklendirmede) kullanılabilir.

Yaş: 9 Yaşından itibaren kullanılır.

²⁶⁶ Woesler, *age.*, s.231.

Süre: 20 Dakika.

Hedef Davranış: Metinde geçen peygamberlerin kim olduklarını yazar.

Uygulanış: 5. Sınıf 6. ünite de “Kur’an da Adı Geçen Peygamberler” konusunda uygulanabilir. Peygamberlerin kıssalarından bölümler belirlenir ve karışık olarak verilir. Tepegöz veya çalışma yaprakları şeklinde öğrencilere sunulur. Öğrencilere belli süre verilir ve cevaplar üzerinde konuşulur.

Ayrıntı: Öğrenciler tanımakta zorlanıyorsa, her bir peygamberin özellikleri ile ilgili bilgiler hatırlatılmalıdır. Bu konuda öğretmen gerekli yardımları zamanında yapmalıdır.

Varyant: Bu çalışma gruplar halinde yapılacak olursa öğrenciler arasında iletişim kurulmasına olanak verir. Gruplara verdikleri doğru cevaplar oranında puan verilebilir.

Örnek Çalışma Yapağı:

Aşağıda verilen cümleler Kur’an-ı Kerim’de geçen peygamberlerin hayatlarına ait özelliklerdir. Kim olduklarını biliyor musun?

❖ Yeryüzünde yaşayan insanların ilk atası olarak gösterilir. O aynı zamanda ilk vahiy alan insan ve ilk peygamberdir. Allah meleklerin ona secde etmesini istemiştir. Kimdir bu peygamber?

❖ Halkı ile mücadele eden bir peygamberdir. Halk ona inamak istememiştir. Bu sebeple korkutuldukları felaketi görmek istediler. Felaket geldiğinde Allah, peygamberini ve diğer inananları kurtarmıştır. Ona bir gemi yapmasını bildirmiştir. Her cinsten birer çift alarak inananlarla gemiye binip sel azabından kurtulmuştur. Kimdir bu peygamber?

❖ Babasını ve halkını puta tapmamaları için uyarmıştır. Büyük bir cesaretle onların putlarını kırmıştır. Bu konuyla ilgili halkı ile aralarında geçen konuşmalar Kur’an-ı Kerim de yer alır. Kendisi ve eşi çok yaşlanmış iken İshâk ve Yakup adında çocukları olmuştur. Kimdir bu peygamber?

❖ Kur'an-ı Kerim'de Firavunla geçen mücadelesi bir çok yerde anlatılır. İsrailoğullarına gönderilmiştir. Ona inananlarla birlikte Kızıl Denizi geçmiştir. Fakat halk, Firavun'un azabından kurtulduktan sonra altın bir buzağı yapıp ona tapmışlardır. Bu peygambere levhalar verilmiştir. Kimdir bu peygamber?

❖ Onun dönemi İsrailoğullarının en parlak dönemidir. Çağdaşlarını teknoloji alanında geride bıraktığı söylenir. Kendisine derin, yararlı bilgi ve anlaşmazlıkları giderme yeteneği verilmiştir. Cinlerden, insanlardan ve kuşlardan oluşan bir orduya komutanlık anlamıştır. Bu peygamber hayvanların konuşmasını anlıyordur. Sebe Kraliçesi ile mücadelesi Kur'an-ı Kerim'de anlatılır. Kimdir bu peygamber?

❖ Annesi Meryem'dir. Bu peygamber babasız olarak dünyaya gelmiştir. Ona inananlara havari denmiştir. Bu peygamberi öldürdüklerine inananlar olmuştur. Kur'an-ı Kerim'de Allah onu kendisine yükselttiğini bildirmiştir. Kimdir bu peygamber?

Örnek uygulaması şöyle olabilir:

Öğretmen: Kur'an da adı geçen peygamberlerden bahsettik. Genel olarak öğrendiğinizi zannediyorum. Bu oyunu birlikte oynayabiliriz. Gruplara ayrılarak oynarsak daha zevkli olacaktır. Dört kişilik gruplar oluşturalım. Ben çalışma yapraklarını dağıtayım. Peygamberlerin isimlerini yazmak için 10 dakikanız var.

Öğrenciler: Yazdık öğretmenim.

Öğretmen: 3. Grup bize ilk peygamberin kim olduğunu söyler mi?

3. Gruptan Ufuk: İlk insan, ilk peygamber Hz. Adem'dir.

Öğretmen: Farklı yazan var mı? Yoksa 5. Grup bize ikinci peygamberi söylesin.

5. Gruptan Çetin: Öğretmenim, gemi yapması vahyedilen peygamber, Hz. Nuh'tur.

Öğretmen: Farklı düşünen var mı? Yoksa, 2. Grup bize üçüncü peygamberin kim olduğunu söyler mi?

2. Gruptan Tamer: Putları kıran ve bu konuda kavmiyle mücadele eden peygamber, Hz. İbrahim'dir.

Öğretmen: 1. Grup bize dördüncü peygamberi söyleyebilir mi?

1. Gruptan Fidan: Biz Firavun'u görünce hemen Hz. Musa dedik .

Öğretmen: Doğru cevap vermişsiniz. 4. Grup bize beşinci peygamberi söyler mi?

4. Gruptan İrem: Hayvanlarla konuşabilen peygamber denilince, Hz. Süleyman aklımıza geldi.

Öğretmen: Son Grup bize son peygamberin kim olduğunu söyler mi?

6. Gruptan Ayyüce: Babasız dünyaya gelen peygamber Hz. İsa'dır.

Öğretmen: Teşekkür ederim arkadaşlar, bütün gruplar doğru cevaplandırmış. Konuyla ilgili sormak istediğiniz soru varsa sorabilirsiniz?

4. Resme Metin Yazma

Oyun "Resme Metin Bulma" adıyla bilinir. İki kişi birlikte oynar. Bu küçük gruplara beş ya da altı eski gazetelerden kesilmiş resim verilir. Metnin üzerindeki başlık ya da yanındaki yazılar kesilir. Ardından bu resimler boş bir sayfaya yapıştırılır ve kağıtları bir başka grupla değiştirirler. İki grup resme metin ve başlık bulmakla görevlidir.²⁶⁷

Uygunluk: Oyun, bilişsel öğrenme için uygundur. Öğrencilerin hayal dünyalarını, yaratıcılıklarını ve ifade kuvvetlerini geliştirmede, bir konuyla ilgili öğrencilerin bilgi ve tecrübelerini öğrenmede kullanılabilir. Müfredatta yer alan her konuda uygulanabilir.

Yaş: İlköğretim öğrencilerinin hepsine uygundur.

Süre: Oyunu kullanış yerine göre değişebilir. En fazla 15-20 dakika.

Hedef Davranış: Ramazan ayının önemini açıklar.

Uygulanış: Bu oyun 5.sınıf 4. ünite "Ramazan Ayının Önemi" konusunda uygulanabilir. Öğrenciler ikili gruplar halinde çalışır. İlköğretim D.K ve A.B Dersi Öğretim Kılavuzu kitabında konu ile ilgili yer alan "On bir Ayın Sultanı Resmi"²⁶⁸ ile ilgili bir yazı yazmaları ve resme bir başlık bulmaları istenir. Öğrenci gruplarına

²⁶⁷ Vohland, *age.*, s.31.

²⁶⁸ Resim için bkz. Din Öğretimi Genel Müdürlüğü, *İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretim Kılavuzu 5*, M.E.B., İstanbul, 2002, s.51.

10 dakika verilir. Ardından yazdıkları metinleri bir başka grupta değiştirirler. Bazı öğrencilerin yazdıklarından yola çıkılarak ramazan ayının önemi açıklanır.

Ayrıntı: Metin grup üyelerinin her ikisinin görüşleriyle oluşturulmalıdır. Her iki öğrencide aktif olmalıdır.

Varyant: Resme uygun metin yazma bir gazete haberi şeklinde olabildiği gibi bir olay, hikaye ya da bir şiir kıtası şeklinde de olabilir. Oyun dersin geliştirme kısmında oynanabilir veya öğrencilere bir önceki dersten ev ödevi olarak verilir daha sonra üzerinde konuşulabilir.

Örnek uygulaması şöyle olabilir:

Öğretmen: Konuyu sizin tecrübelerinizle zenginleştirelim. Sınıf listesindeki sraya göre herkes ikişerli grup oluştursun. İlköğretim D.K. ve A.B. Dersi Öğretim Kılavuzu kitaplarınızda bir resim görüyorsunuz. Resimde bir camii ve camiinin üzerinde ışıklarla “On Bir Ayın Sultanı” yazıyor. Sizce on bir ayın sultanı kimdir? Ya da nedir? Ramazan ayı niçin önemlidir? Resmin altına bir metin yazacak olursanız, ne yazarsınız? İki kişi birlikte yaklaşık 70 kelimelik bir yazı yazabilirsiniz.

Öğrenciler: Yazdık öğretmenim.

Öğretmenim: Kağıtların üzerine isimlerinizi yazın ve başka grupta değiştirin. Gülşah ve Recep elinizdeki kağıtta ne yazdığını bizlere okuyabilir misiniz?

Gülşah: Başlık, *Ramazan ve Biz* öğretmenim. Ramazan ayını kutsal kabul ediyoruz. O ayda insanlar farklı duyguları yaşarlar. İnsanlar, o ayda daha çok birbirlerini düşünür, kötü davranışlarından vazgeçmeye çalışır ve birbirlerinin sıkıntılarını gidermeye gayret gösterir. Bu ayda tutulan oruçla, aç kalan insanların durumları ve ne hissettikleri daha çok anlaşılır.

Bu ayı önemli kılan şey bizce Kur’an-ı Kerim’in bu ayda indirilmiş olmasıdır. Çünkü Kur’an-ı Kerim insanların mutlu olarak yaşayabilmesi için bazı ilkeler sunar. O insanların hayat kitabıdır.

Yine bu ayda bin aydan daha hayırlı olduğu kabul edilen Kadir Gecesi vardır. Bu gece Kur’an’ın indirilmeye başlandığı gecedir. Bu yüzden ramazan ayı on bir ayın sultanıdır.

Öğretmen: Evet arkadaşlar, yazılanlar hakkında ne söylersiniz?

Zuhal: Biz de buna benzer şeyler yazmıştık. Ramazan ayında Kur’an-ı Kerim çok okunur ve hatimler indirilir. Annem mukabeleye gider, okunanı dinler ve mealini

okur. Babam da Kur'an-ı Kerim'de biz insanlar için çok önemli şeyler yazdığını söyler. İnsanlara doğru olmaları, iyilikte yardımlaşmaları, yalan söylememeleri, savurgan olmamaları gibi tavsiyelerde bulunuluyormuş. Ramazan ayının önemi de herhalde bundan kaynaklanıyordur. İnsanlar bu ayda daha çok kutsal kitaplarını okuduklarından bu ilkeler hatırlanıyor ve bunlara daha çok uyulmaya çalışılıyor.

Öğretmen: Haklısın Zuhal, Kutsal kitabımız bize önemli şeyleri hatırlatıyor. Başka yazısını okumak isteyen grup var mı? Bilge ve Çiğdem siz devam edebilirsiniz.

Öğretmen bu şekilde yazılanlardan yola çıkarak hedef davranışa ulaşmaya çalışır.

5. Hayalin Serbest İşlemesi

Oyunun orijinali şöyledir:

Öğrenciler ikili grup oluştururlar ve bir hikaye yazarlar. Hikayede her şeye yer verilebilir fakat aşağıda yer alan kelimeler mutlaka kullanılmalıdır:

1. Fred ve onun arkadaşları
2. Keşif seyahati
3. Büyük okyanus
4. İsyen
5. Kaçma
6. Kaplan
7. Altın hazine
8. Yılan
9. Mağara
10. Güzel bir kazanç ya da hüzünlü bir son.²⁶⁹

Sonuçta hikayeler okunur.

D.K.ve A.B. dersinde bu oyuna yer verilirse:

Uygunluk: Oyun, bilişsel öğrenmeler için uygundur. Öğrencilerin yaratıcılıklarını geliştiren bu oyun onların öğrenmelerini ölçmede kullanılabilir. Genellikle her konuda uygulanabilir.

²⁶⁹ Vohland, *age.*, s.32.

Yaş: İlköğretim çağı çocuklarına uygundur.

Süre: Oyun ödev olarak verildiğinde okunması için bazı öğrenciler kura yoluyla belirlenebilir. 5-10 Dakika okunması için ayrılabilir. Oyuna, dersin özetleme ya da değerlendirme bölümünde yer verildiğin de öğrencilerin yazmaları için daha fazla süre gerekir.

Hedef Davranış: Dostluk ve kardeşliğin barışla ilişkisini bir hikaye ile açıklar.

Uygulanış: Oyun, 6. sınıf 5. ünite “Dostluk ve Kardeşlik Barışın Temelidir” konusunda uygulanabilir. Öğrenciler ikili grup olurlar. Ve aşağıda geçen kelimelere yer vererek bir hikaye yazarlar.

- Fatma ve arkadaşları
- Melek, Eren ve arkadaşları
- Kardeşlik
- Piknik
- Top oynama
- Kavga
- Haksızlık
- Barış
- Küsme
- Mutlu son ya da hüzünlü ayrılık

Öğrenciler 100-125 kelimelik ufak hikayelerini başka gruplarla değiştirirler. Çeşitli yöntemler kullanılarak bazı hikayeler okunur ve üzerinde konuşulur.

Ayrıntı: Şayet oyun ödev olarak verildiyse o zaman öğretmen bütün hikayeleri toplayıp okumalı ve değerlendirmelidir.

Varyant: Bu oyun ayet ve hadislerin anlaşılmasında ya da sûrelerin ana fikrinin kavratılmasında kullanıldığında öğrencilere ayet ve hadislerde ya da sûrede geçen bazı kelimeler verilerek bunlara dayalı hikaye yazmaları istenir.

Örnek uygulanışı şöyle olabilir:

Öğretmen: İkili gruplar halinde bir oyun oynayacağız. Dostluk, kardeşlik ve barış üzerinde durduk. Sizden dostluk ve kardeşliğin barışla ilişkisini bir hikaye ile açıklamanızı istiyorum. 100-125 kelimelik bir hikaye yazmanız için 10 dakikanız var. Şu kelimeler mutlaka hikayenizde geçmelidir: Fatma ve arkadaşları, Melek, Eren

ve arkadaşları, kardeşlik, piknik, top oynama, kavga, haksızlık, barış, küsme, mutlu son ya da hüzünlü ayrılık.

Öğrenciler: Yazdık öğretmenim.

Öğretmen: Kura yoluyla bir grup seçelim bize hikayelerini okusun. Hakan ve Öncü grubu.

Hakan: Bir Tatil gününde hava çok güzel olduğu için çocuklar parkın bahçesinde piknik yapmak isterler. Fatma, arkadaşları ile birlikte müsait bir alanda oynayıp eğlenirler. Tam onlar oynarken, Melek, Eren ve onun arkadaşları gelir. Onlarda orada top oynamak istediklerini söylerler. Fatma'ların orada top oynamasını istemezler. Birden bir kavga çıkar. Melek, Eren ve arkadaşları top oynamanın kendilerinin hakları olduğunu ve kendilerine haksızlık yapıldığını söylerler. Kavga sonunda her iki grupta birbirine küser. Artık kimse oyun oynayamaz. Parkın bekçisi çocukların kavgasını görür ve gelir. Onlara kardeşçe davrandıkları takdirde barış içinde herkesin mutlu olacağını ve dost olmayı denediklerinde hep birlikte aynı yerde top oynayabileceklerini öğütler. Çocuklar bekçinin sözüne uyar ve mutlu bir şekilde top oynamaya devam ederler.

Öğretmen: Bu grupta bütün kelimeleri kullanmış, dostluk ve kardeşliğin barışla ilişkisini açıklamıştır. Bu hikayeye ilgili kim konuşmak ister?

Ceren: Öğretmenim, iki grupta kavga etmeye, düşmanlık etmeye devam etseydi kimse top oynayamayacaktı. Ama onlar barıştılar ve kardeşçe oyunlarını oynadılar.

Öğretmen: İyi bir tespit yapmışsın Ceren. Başka okumak isteyen var mı?

Öğretmen, konunun anlaşılmasını ve süreyi de gözeterek hikaye okutturmaya devam eder.

C. TARTIŞMA OYUNLARI

Bu oyunlar, oyunsu biçimde bir konu hakkında delillerle ve delil getirme teknikleriyle tartışmaya yardımcı olurlar. Öğrenciler bu sayede düşüncelerini rahatlıkla ifade edecekler, konu üzerinde düşünmekten zevk alacaklardır. Bireyler bu sayede insanların farklı düşüncelere sahip olabileceklerini ve onlara saygı duyulması gerektiğini görebilirler. Farklı düşüncedeki insanlarla uzlaşma içerisinde olmayı ya da yanlışları birlikte bulmayı, problem çözmeyi öğrenebilirler.

1. Ben Konuşmak İstiyorum

Bu oyun 8. sınıf D.K.ve A.B. dersinde 5. ünite de “İnanç ve Davranış İlişkisi” konusunda uygulanabilir.²⁷⁰

Uygunluk: Bu oyun, bilişsel öğrenmeler için uygundur. Öğrencilerin, karar verme yetisini teşvik eder, benlik duygusunu ve grupta hoşgörüyü kuvvetlendirir. Bir konuyla ilgili görüşlerini açıklamalarına olanak verir. Öğrenciler, arkadaşlarının düşüncelerini dinlemeyi ya da düşüncelerine karşı çıkmayı, onların fikirlerine değer vermeyi bu oyun vasıtası ile öğrenebilirler. Bu oyun her konuda uygulanabilir.

Yaş: 6-18 Yaş.

Süre: 10-20 Dakika.

Hedef Davranış: Eylemler ve inançlar arasındaki ilişkiyi açıklar.

Uygulanış: Öğretmen konuyla ilgili 8. sınıf D.K.ve A.B. Öğretim Kılavuzu kitabında geçen “Eylemler İnançları Yansıtır, İnançlarda Eylemlere Yön Verir” cümlelerini birlikte tartışacaklarını belirtir. Öğrenciler büyük bir daire oluşturur. Teker teker düşüncelerini açıklamaya teşvik edilirler. Birbiri ardından problem derinleştirilir ve tartışma sürer.

Ayrıntılar: 1. Bu metotta öğrencilerin dairede oturmaları ve birbirlerini görebilmeleri iyi olur.

2. Konuşmacının yardımcısı olarak bir bilye ya da yün yumak gibi bir işaret gösterilir. Kim ona sahipse konuşma hakkına da sahiptir. Konuşmasını bitirdiğinde kendisinden sonra konuşacak bir sınıf arkadaşını arar ve ona verir. Eğer o arkadaşı bir şey söylemek istemezse ses çıkarmadan işareti bir başkasına verir.

3. Bu oyun ders süresinin sonunda öğrenilenlerin analizini yapmaya uygundur.

Bu oyunun örnek uygulanış şöyle olabilir:

Öğretmen: İnanç ve davranış ilişkisini işledik. Şimdi neler öğrendik tekrar edelim ve öğrendiklerimizin bir analizini yapalım. Şu sözü tartışarak bunu yapabiliriz: “Eylemler inançları yansıtır, inançlar da eylemlere yön verir.” Herkes daire olacak biçimde otursun. Armayı alan konuşmaya başlayabilir.

Hatice: Ben başlamak istiyorum. İnsanların davranışlarının arkasında inanç vardır. Mesela, benim anneannem hiçbir zaman üzerinde bir şeyin düğmesini ya da

²⁷⁰ Oyunun orijinali için bkz. Niehl, Thömmes, *age.*, s.84.

söküğünü dikmez. Uğursuzluk getireceğine inanır. Bence insan neye inanıyorsa ona göre hareket eder.

Güven: İnsanların inançları bazen çok tuhaf gelse de Hatice'ye katılıyorum. Arkadaşım da merdiven altından geçmenin uğursuzluk olduğuna inanır ve geçmez. Şayet unutturda geçerse, çok üzülür ne yapacağını şaşırır.

Yasemin: Armayı ben almak istiyorum, ben konuşacağım.

Güven: Armayı alabilirsin.

Yasemin: Eylemlerin inançları yansıttığı bence doğru. Çünkü Güven'in arkadaşı gibi insan inancına aykırı bir davranışta bulunursa onu vicdanı rahatsız eder. Mesela yalan söylemenin kötü olduğuna inanan bir insan ve onun günah olduğunu da biliyorsa, yalan söylediği takdirde hemen pişman olur. Allah'tan bağış diler.

Serap: Öğretmenim, bazen insanlar inançlarına rağmen davranmaz mı?

Öğretmen: Serap'ın sorusuna kim cevap vermek ister?

Didem: Arma bende ben konuşuyorum. Bence insanlar bazen inançlarının aksine davranır ama o zaman onları vicdanları rahatsız eder. Bu durumda bir karar verilir ya inandığı şekilde davranmaya başlar ya da yaptığı davranışın artık o şekilde doğru olduğuna inanır.

Özlem: Arma bende. Arkadaşlar bu uyum zaten Allah'ın istediği şeydir. Hani derste geçmişti: ...Allah, münafıkları da inandıkları ile davranışları tutarlı olmadıkları için yermektedir.

Hasan: Ben her davranışın arkasında inanç olduğuna katılmıyorum. Bazen insanlar bir inanç olmadan davranmaz mı? Mesela, çocuklar neye inanıyor da karnı acıkınca, altı ıslanınca ağlıyor?

Zişan: Ben konuşmak istiyorum. Çocuklarda ağlayınca karınlarının doyacağına inanır. Bu birkaç denemeden sonra gelişmez mi öğretmenim?

Öğretmen, tartışmayı yönlendirir. Hatalı konuşmalarda müdahale eder. Öğrencilerin hedef davranışa ulaşması için kılavuzluk eder.

2. İki Sandalye

İki sandalye, karşıt görüşleri somut olarak görmede öğrencilere kolaylık sağlayacak bir oyundur.²⁷¹

²⁷¹ Oyunun orijinali için bkz. Niehl, Thömmes, *age.*, s. 226-227.

Uygunluk: Duyuşsal öğrenmeler için uygundur. Görüşleri tam olarak duymaya ve delilleri idrak etmeye olanak verir. Başka görüşlere yaklaşmayı sağlar. Bu oyun, Aile Sorumluluklarını Yerine Getirmeliyiz, Dostluk ve Kardeşliğin Temeli Sevgidir, Dindar Olmak Güzel Ahlaklı Olmayı Gerektirir, gibi konularda uygulanabilir.

Yaş: 12 Yaşından itibaren kullanılabilir.

Süre: 15 Dakika.

Hedef Davranış: “Yurtta Barış Dünyada Barış” ilkesinin önemi ile ilgili fikir beyan eder.

Uygulanış: Bu oyun 6. sınıf 3. ünite “Yurtta Barış Dünyada Barış Temel İlkemizdir” konusunda uygulanabilir. İki sandalye karşılıklı olarak yerleştirilir. Biri konu ile ilgili, diğeri karşıt görüşü temsil eder. Konu öğrencilere açıklanır. Sırayla öğrenciler seçtikleri sandalyelere otururlar ve bununla ilgili delil ya da karşıt delil getirirler.

Öğrenciler şu cümle formlarını kullanırlar:

“Anlamındadır.....” / “Anlamına gelmez.....”

“Katıldığım.....” / “Karşı olduğum.....”

“Hoşuma giden.....” / “Hoşuma gitmeyen.....”

“Aynı görüşteyim.....” / “Katılmadığım.....”

“İnancındayım.....” / “İnanmıyorum.....”

“Kabul ediyorum.....” / “Kabul etmiyorum.....”

“Düşünüyorum.....” / “Düşünmüyorum.....”

Mesela:

“Aile de herkesin bir sorumluluğunun olması, işleri kolaylaştırdığı görüşündeyim.”

“Karşı olduğum nokta bazı ailelerde kızlara daha fazla sorumluluk verilmesi.” gibi.

Öğrencilerden sürekli tek bir kişinin konuşmasına dikkat edilmelidir. Aynı anda iki kişinin konuşması görüşlerin anlaşılmasını engeller. Birkaç öğrencinin görevi de ileri sürülen delilleri, görüşleri not etmektir. Sonunda bunlar tekrarlanabilir ve tartışılabilir.

Ayrıntı: Bu tartışma oyunu çok disiplin ister. Bu nedenle izleyici öğrencilerin bu süreçte sessiz durmaları istenmelidir.

Varyant: İki sandalyede her defasında iki kişi karşılıklı tartışmak üzere oturur. Eğer biri kendisinde artık tartışmak için istek hissetmezse kalkar. Başka biri onun yerine geçer ve tartışmaya devam eder. Katılımcılar ise dinler ve uygun fırsatlarda katılabilme imkanına sahip olabilir.

Oyunun örnek uygulaması şöyle olabilir:

Öğretmen: İki sandalye oyununu oynayarak, birlikte “Yurtta Barış Dünyada Barış” ilkesini tartışacağız. Bu ilke önemli midir? Önemli ise niçin önemlidir? Önemli değil ise niçin önemli değildir? Karşılıklı olarak iki sandalye kullanacağız. Düşünceleri temsil eden sandalyeleri renklerle ayırabiliriz. Yeşil sandalye konu ile ilgili, kırmızı sandalye karşıt görüşle ilgili fikir beyan eder. Kimler başlamak ister?

Ayşe: Ben, yeşil sandalyede oturmak istiyorum.

Didem: Ben, kırmızı sandalyede oturmak istiyorum.

Yeşil Sandalye: Yurtta barışın olması, insanların daha mutlu olması dolayısıyla insanların ülkeleri için daha fazla çalışması anlamına geldiğine inanıyorum.

Kırmızı Sandalye: Yurtta barışın olması, insanları belki mutlu eder ama ülkesini sevmeyen insanların bu ülke için çalışacağına inanmıyorum.

Yeşil Sandalye: Yurtta barışın olması, gelecek nesillerin daha iyi yaşayacakları anlamına gelir.

Kırmızı Sandalye: Sana katılmıyorum. Çünkü ülkesinde barış olduğu halde gelecek nesillere iyi imkanlar oluşturamayan ülkeler vardır. Bir ülkede barış yoksa bu gelecekte de olmayacak ya da gelecekte daha kötü olacak anlamına gelmez.

Yeşil Sandalye: Ben kalkmak istiyorum.

Murat: Ben oturabilir miyim öğretmenim?

Öğretmen: Oturabilirsin.

Yeşil Sandalye: Hoşuma giden şey dünyada barışın olması, insanlara değer verildiği anlamına gelmesidir.

Kırmızı Sandalye: Sana katılmıyorum. Dünyada barışın olması her zaman insana değer veriliyor anlamına gelmez. İnsanlar savaş yapmaz ve bu şekilde diğer

insanlara değer verdiğini gösterir. Fakat tabiatı kirletmeye devam eder ve insanlara zarar verecek şeyleri yapar. Böylece yine insana değer verilmemiş olur.

Yeşil Sandalye: Dünyada barışın olması sadece savaşların olmaması anlamında değildir. İnsanların tabiatla, evrenle uzlaşma içinde olması anlamındadır. Ben hâlâ aynı görüşlerimi savunuyorum.

Kırmızı Sandalye: Ben kalkmak istiyorum öğretmenim.

Öğretmen bu şekilde öğrencilerin tartışmasını sağlar. Hatalı ya da çıkmaz noktalarda sorular sorarak tartışmayı yönlendirebilir.

3. Altı Şapkalı Düşünme

Bu oyun problem çözme etkinliği olarak bilinir. Gürkan ve Gözütok, bu etkinliği düşünce ve önerilerin belirli bir düzen içerisinde sunulmasına ve sistemleştirmesine yardımcı olduğu düşüncesindedir. Şapkalar düşüncelerin ayrıştırılması için kullanılan birer sembol olup, şapka rengi değiştikçe rengin simgelediği düşüncelerin düzen içinde belirtilmesi istenir. Şapkaların simgeledikleri düşünce şekilleri şöyledir:

Beyaz Şapka: (Tarafsız Şapka): Düşüncelerini net bilgilere, sayısal ispatlarla sunmaya çalışır.

Kırmızı Şapka (Duygusal Şapka): Heyecanlı, agresif, kontrolsüz, hızlı ve hisleriyle davranır.

Siyah Şapka (Kötümser Şapka): Olumsuz düşünür, negatif yönleri düşünerek tedbir alır.

Mavi Şapka (Değerlendiren Şapka): Kontrol edip soğukkanlılıkla durumdan sonuç çıkarmaya çalışır.

Sarı Şapka: (İyimser Şapka): Avantaj yaratır, iyi niyetli düşünceler belirtir.

Yeşil Şapka (Yaratıcılık Şapkası): Yenilikçi, üretken girişken, farklı düşünceler üretir.²⁷²

D.K.ve A.B. dersinde uygulaması ise:

²⁷² Erginer, *age.*, s. 239-240.

Uygunluk: Bilişsel öğrenmeler için uygundur. Öğrencilerin bir konuyla ilgili farklı düşünceleri görmelerine ve problemi çözmelerine olanak sağlar. Yalan Söylemek ve Hile Yapmak, Gıybet ve İftira, Hırsızlık, Kıskançlık, Alay Etme ve benzeri konularda uygulanabilir.

Yaş: 13-14 Yaşından itibaren uygulanabilir.

Süre: 15-20 Dakika.

Hedef Davranış: İftiranın bireysel ve toplumsal zararlarını değerlendirir.

Uygulanış: Oyun 7. sınıf 2. ünite “Kıskançlıktan Yalan ve İftiradan Kaçınırım” konusunda oynanır. Öğrencilere 7. sınıf D.K.ve A.B. Dersi Öğretim Kılavuzu’n da yer alan konuyla ilgili “İftira” hikayesi okunur.²⁷³ Bu hikayeden yola çıkarak öğrencilerin kırmızı, beyaz, sarı, mavi, yeşil, siyah şapka yardımıyla iftiranın bireysel ve toplumsal zararlarını tartışması istenir. Her renge uygun şapka renkli kartonlardan kesilerek hazırlanır ve ip yardımıyla da takmaları sağlanır. Öğrenciler şapkaların simgelediği düşünceleri ifade ettiklerinde başka bir arkadaşının şapkayı takmasına fırsat verebilir. İkna olduklarında şapkayı değiştirebilirler.

Ayrıntı: Öğrencilerden birisi düşüncesini açıklarken diğerleri dinlemelidir. İzleyici konumunda olan öğrencilerin de sessiz olmaları ve her hangi bir tepki göstermemeleri sağlanmalıdır.

Varyant: Öğrenciler belli bir süre tartıştıktan sonra başka bir grup tartışmaya devam edebileceği gibi isteyen öğrenci tartışmadan ayrılıp dönüşümlü olarak başka öğrencilerin de tartışma da fikir belirtmelerine imkân sağlanabilir.

Oyunun örnek uygulaması şöyle olabilir:

Öğretmen: Hikayeyi dinlediniz. Şimdi hikayeden yola çıkarak, iftiranın bireysel ve toplumsal zararlarını değerlendirelim. Şapkalarımız hazır. Hangi şapkanın nasıl düşündüğünü biliyorsunuz. Ona göre seçebilirsiniz.

Kırmızı Şapka: İftira etmek çok kötü bir davranıştır. Neredeyse insanın hayatını karartabilecek sonuçlar doğurur. Hikayedeki Mehmet’te iftira yüzünden hapse girecekti.

²⁷³ Hikaye için bkz. Din Öğretimi Genel Müdürlüğü, *İkögretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi Öğretim Kılavuzu 7*, M.E.B., İstanbul, 2002, s.31.

Sarı Şapka: Hikayede Mehmet, yakıştırılan suçtan kurtulmayı başarmıştır. İnsanların doğruyu araştırması ile olumsuz yakıştırmalardan kurtulmak mümkün olabilir.

Beyaz Şapka: Mehmet, haksız yere on beş yıl hapse mahkûm edilmişti. Onun gibi haksız yere mahkûm edilen bir çok insan vardır.

Siyah Şapka: Mehmet, insanların iftiralarına imkan vermemeliydi. Bazen bir kişinin yakıştırdığı bir suça bütün bir toplum da inanıyor ve onunla birlikte suçluyor.

Mavi Şapka: Bazen toplumların da iftiraya inanıp başka insanları suçlaması mümkün olabiliyor. Önemli olan insanın iftiralara fırsat vermemesidir. Yine de böyle bir şey oluyorsa, herhalde toplum olarak bildirilen bir habere inanmadan önce araştırmak gerekir. Sonra bir insan haksız yere zarar göreceği gibi bir topluluk da yanlış yere şahitlik edebilir.

Yeşil Şapka: Mehmet, Ayşe Ana'ya yardım etmek istemiştir. İnsanlarla ilişkilerimizde hele de iyi tanımıyorsak olumsuz şekilde etkilenebiliriz. Çok iyi tanımadığımız insanların evine giderken ya da onlara yardım ederken yanımıza başka bir arkadaşımızın olması, belki doğacak kötü şeyleri engelleyebilir. Ali, Gürdal'ın suçuna ortak olmasaydı ve gerçeği açıklasaydı karşılığını maddi ve manevi alabilirdi.

Hikaye etrafıca incelenince ve hedef davranışa ulaşıncaya son verilir. Öğretmen tartışmanın sonunda ağırlıklı olarak yeşil şapkanın ürettiği fikirler üzerinde durur, bunları tekrar sınıfla paylaşır.

4. İç Daire

Bu oyun öğrencilerin tartışmasını sağlayan bir başka oyun şeklidir. Öğrenciler bu oyunla tartışırken zevk alabilirler.²⁷⁴

Uygunluk: Bilişsel öğrenmeler için kullanılır. Öğrencilerin bir konuşmaya katılmalarını ya da geri çekilmelerini öğrenebilmelerine uygundur. Bu yolla öğrenciler dinlemeyi ve cevap vermeyi öğrenirler. Oyun, Allah Her Şeyi Bir Ölçüye Göre Yaratmıştır, Din İnsanın Aklına ve Kalbine Hitap Eder, Din Anlayışında Farklılıklar Zenginliktir gibi konularda uygulanabilir.

Yaş: 14 yaşından itibaren kullanılabilir.

Süre: 30 Dakika.

²⁷⁴ Oyunun orijinali için bkz. Niehl, Thömmes, *age.*, s.225.

Hedef Davranış: İnsanın kaderi ile özgürlüğü ve sorumluluğu arasındaki ilişkiyi açıklar.

Uygulanış: 8.sınıf 4. ünite “İnsanın Kaderi” konusunda uygulanabilir. Dersin gelişme bölümünde ve İlköğretim D.K. ve A.B. Öğretim Kılavuzu’nda belirtilen “Bir kişinin, “Allah böyle yazmış”, “Alın yazım buymuş” diyerek sorumluluktan kaçmaya çalışması doğru bir davranış mıdır?” sorusu üzerinde tartışma yapılabilir. Öncelikle tartışacak olanların bulunduğu iç daire 8 kişiden oluşacak şekilde oluşturulur. Diğer öğrenciler dış dairede otururlar. İç dairede bulunan öğrenciler tartışmadan çıkmak istediklerinde kalkar ve arkadaki dış daireye oturur. Dış daireden bir kişi de onun yerine geçer. Bu şekilde tartışma grubu sürekli değişir.

Ayrıntı: İç dairedeki öğrencilerin sürekli aynı kalmamalarına dikkat edilmelidir. Tartışmanın rahat yapılabilmesi için sınıftan daha geniş bir mekan tercih edilebilir.

Varyant: İç dairede bir sandalye prensip olarak boş bırakılır. Şayet bir kişi dış daireden bu sandalyeye oturursa iç daireden birisi dış daireye geçer.

Oyunun örnek uygulananışı şöyle olabilir:

Öğretmen: Oyunumuzu oynamak için iç daireye 8 kişi istiyorum. Ramazan, Sultan, Kader, Tuba, Alkım, Nesrin, Nurhan dairedeki yerlerinize oturabilirsiniz.

Ramazan: İnsan seçme ve seçtiğini yapma gücüne sahiptir. İnsan özgürdür bu sebeple de sorumludur.

Sultan: İnsanın tamamen seçme şansının olduğuna katılmıyorum. İnsanlar ailelerini, ırklarını, beden yapılarını vb. seçemiyorlar. Bunlar onun dışında olan şeylerdir.

Nurhan: Haklısın Sultan. Bir çok insan fakir bir ailede doğabiliyor veya özürlü olarak dünyaya gelebiliyor. Bunları kendileri seçmedi. Burada özgür değiliz.

Kader: Olsun, bunları seçemiyoruz diye hiç özgür sayılmayacak mıyız? Allah evrende her şeyi bir ölçüye göre yaratmıştır. Her şey belli yasalar çerçevesinde işler. Güneş doğar ve batar, mevsimler oluşur, şartlar oluştuğunda dolu, yağmur, kar yağar. Bunlar gibi bazı şeyler, galiba bizim dışımızda gelişiyor.

Ünal: Arkadaşlar, insanın ailesini seçememesi aynı nefes alış verişlerimiz gibi istem dışıdır. Zorunlu eylemlerimize benziyor. Fakat seçimli eylemlerimizi bir kenara atamayız.

Alkım: Evet, bence de seçimli eylemler, sorumluluğunu üstlendiğimiz eylemlerdir. Allah, iyi ve kötüyü bildirmiştir. İyilik yapan ödüllendirilir, kötülük yapan da cezalandırılır.

Ramazan: İnsanın kaderi de her halde Allah'ın evrende yarattığı ölçülere uyması ya da uymamasına göre şekillenir. Her şeyi Allah biliyor ancak insan seçtiği ve yaptığı davranışlara göre sonuç alır. Ayette "...Herkes kazancına göre karşılık görür" deniliyor.

Ünal: Öyleyse "Allah böyle yazmış", "Alın yazım buymuş" demek doğru değildir.

Sultan: Öğretmenim, ben arkadaki daireye geçmek istiyorum.

Ayşegül: Onun yerine ben geçmek istiyorum. Arkadaşlar, bence bu sözler insanların kendileri için oluşturduğu savunma mekanizmalarıdır.

Öğretmen, öğrencilerin hedef davranışa ulaştığını gördüğünde tartışmaya son verir ve önemli noktaları tekrar vurgular.

D. DRAMA OYUNLARI

Drama kelimesi Yunanca "dran" dan gelmektedir. "Dran" yapmak, etmek, eylemek anlamlarındadır. Yunanca Dramenon' daki "seyirlik olarak benzetme" olgusuna dayandırılmakta ve eylem ifadesini taşımaktadır.²⁷⁵ San, dramanın hem bir tiyatro metni anlamını hem de sadece okunmak üzere yazılmış bir oyun metni anlamını taşıdığını belirtir. Aynı zamanda dramatik bütünlüğe sahip gerçek olayları da ifade edebileceğini söyler.²⁷⁶

Drama, eğitim öğretim sürecinde bir teknik olarak kullanıldığı gibi yalnızca tek başına özel bir konu olarak da uygulanmaktadır ve öğretilmektedir. Kendi başına yapılan drama etkinlikleri tiyatro gösterisi yada sanat türü olarak ele alınmaktadır.²⁷⁷ Drama bireylere yaşam durumlarını oyunda "kurallar içinde özgürlük" ilkesine dayanarak yaratıcı süreçlere dönüştürmeyi sağlar. Bu sayede bireyler kendini

²⁷⁵ Aral ve diğerleri, *age.*, s.44.

²⁷⁶ İnci San, "Türkiye'de Yaratıcı Drama Çalışmalarının Dünü ve Bugünü", *Cumhuriyet ve Çocuk*, 2. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi, Yay. Hazırlayan : B.Onur, Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yay., Ankara, 1999, S.267; ayrıca drama tanımları için bkz. H.Ömer Adıgüzel, "Yaratıcı Dramayı Tanımlayabilmek", *Türkiye 1. Drama Liderleri Buluşması*, Yay.Hazırlayan: N.Arslan, Fersa Matbaacılık, Ankara, 1999, s.63-65.

²⁷⁷ Önder, *age.*, s.29.

keşfeder, tanır, başkalarını tanır, onların yerine kendini koyar. Bu sebeple drama hem bir öğretim yöntemi hem de bir sanat eğitimi alanı olmaktadır.²⁷⁸

Drama etkinliklerinin oyundan farklı ancak bir takım benzerliklerinin olduğu kabul edilir.²⁷⁹ Drama'nın çıkış noktasının oyun olduğu belirtilir.²⁸⁰ Aynı zamanda eğitim için oyunla sürdürülen etkinliklerdir.²⁸¹

Eğitim aracı olarak dramanın kullanılması öğretmenlere ve öğrencilere okul dışındaki hayatı yeniden yaratmalarına fırsat vermektedir. Drama'nın eğitimde yer almasıyla birey aktif rol almakta, kendini ifade edebilmekte, yaşamı çok yönlü algılayabilmektedir. Drama, aynı zamanda bireyin öğrenme isteğini de artırır.²⁸²

Drama etkinlikleriyle duygular üzerinde durulur bunlar sözcüklerle ifade edilir ve gerginliklerden kurtulma imkanına ulaşılabilir.²⁸³ Öğrenciler hangi durumlarda nasıl davranmaları gerektiğini yaparak yaşayarak öğrenebilirler. Bu sayede problem çözme, başkaları ile iletişim kurma yetenekleri geliştirilebilir.²⁸⁴ Onların yaratıcılıkları ve estetik gelişimi, eleştirel ve yaratıcı düşünme becerileri, sosyalleşmeleri, ahlaki ve ruhsal değerlerin geliştirilmesi bu yolla sağlanabilir.²⁸⁵

Dil gelişimindeki fonksiyonları önemlidir. Bireyin konuşurken kendine güven duymasına, konuşma akıcılığının gelişmesine, kelime hazinesinin artmasına, fikirlerin rahatça ifade edilebilmesine, farklı durumlarda farklı dilin kullanılmasına, tanımlama, tartışma ve değerlendirme becerilerinin gelişmesine etki eder.²⁸⁶

Uygulama aşamasında şunlara dikkat edilebilir :²⁸⁷

1. Öğrencilere, neyi canlandıracakları açıklanmalıdır.
2. Onların hazırlanmaları için fırsat verilmelidir.
3. Hazırlanan öğrencilerin teker teker ya da gurupla oyunu sergilemeleri sağlanmalıdır.
4. En son yapılanlar üzerinde konuşulup, tartışılmalıdır.

²⁷⁸ Üstündağ, *age.*, s.37.

²⁷⁹ Aral ve diğerleri, *age.*, s.33.

²⁸⁰ Adıgüzel, *age.*, s.216.

²⁸¹ Üstündağ, "Günümüz Eğitiminde Drama'nın Yeri", *Yaşadıkça Eğitim*, 1994, S:37, s.8.

²⁸² Sibel Güneysu, "Eğitimde Drama", *7. Okulöncesi Eğitimi ve Yaygınlaştırılması Semineri*, Ya-Pa Yay., İstanbul, 1991, s.84.

²⁸³ Önder, *age.*, s.104.

²⁸⁴ Demirel, *age.*, s.97.

²⁸⁵ Sungur, *Yaratıcı Okul Düşünen Sınıflar*, s.82.

²⁸⁶ Aral ve diğerleri, *age.*, s.86.

²⁸⁷ Sönmez, *age.*, s.243.

Güneysu dramayı planlarken bazı aşamalara dikkat çeker :²⁸⁸

1. Konu seçilir. Çocukların neyi öğrenmeleri istenmektedir?

Ör: İşbirliği, para vs.

2. Mekan belirlenir.

3. Çocukların rolleri belirlenir. Çocuklar kim olacaklar?

4. Öğretmenin rolü belirlenir. Drama' yı dışardan mı yönlendirecek?

5. Çerçeve belirlenir. Roller hangi bakış açısı ile ele alınacak?

6. Odak noktası belirlenir. Çocuklar hangi eylemleri yapacaklar?

Ör: Malları saymak, rafları yerleştirmek.

7. Püf noktası belirlenir. Öğrencinin konuya dikkati nasıl çekilecek? Ör:

Resim, mektup, rol yapan birisi gibi.

Yaratıcı Drama'yı uygularken ısınma, oyun, doğaçlama ve oluşum aşamaları vardır. ²⁸⁹ Drama sonunda yapılan tartışmada ise tanımsal, duygusal, bilişsel ve yaşantısal düzeyler olabilmektedir. Tanımsal düzeyde canlandırılan durumda, oyun adlandırılır, tanımlanır. Duygusal düzeyde, öğrencilerin farklı rollerde ne hissettikleri sorulur. Bilişsel düzeyde, konu, kavram, ilke ve davranışlarla ilgili bilgilenmeyi amaçlayan sorular sorulur. Yaşantısal düzeyde, etkinlikte yaşananlar ile öğrencilerin yaşantıları arasında ilişki kurabilmeleri için sorular sorulur. ²⁹⁰

Drama'da; rol oynama, rol değiştirme,kenardan yönlendirme, katılımcı liderlik, paralel çalışma, doğaçlama, zihinde canlandırma, müzikle drama, pantomim, öykü / olay canlandırma, resim yapma, kukla draması, duygusal algılama, dans draması gibi faaliyetler yer bulabilir. ²⁹¹

Literatürde drama ile ilgili farklı kavramlar kullanılmaktadır. Bunlar yaratıcı drama, eğitici drama, psikodrama vb.dir.

Yaratıcı drama için de farklı adlandırmalar mevcuttur. Sağlam'a göre "yaratıcı drama" Amerikan terimidir. İngilizler'in "eğitsel drama"sı ile aynı sürece işaret etmektedir. ²⁹² İlhan, "eğitsel yaratıcı drama" olarak adlandırılan drama

²⁸⁸ Güneysu. *agm.*, s.85

²⁸⁹ Demirel, *age.*, s.101.

²⁹⁰ Önder, *age.*, s.120.

²⁹¹ Önder, *age.*, s.137. Dramanın nasıl oluşturulacağı ilgili bilgi için bkz. Hazırlayanlar: İnci San ve diğerleri, *Drama Öğretim Bilgisi*. V. Uluslararası Eğitimde Yaratıcı Drama Semineri, Çağdaş Drama Derneği, Ankara, 1994.

²⁹² Tülin Sağlam, "Eğitimde Drama", VI. Uluslararası Eğitimde Drama Semineri, *Drama, Maske, Müze*, Derleyen: İ.San, Çağdaş Drama Derneği, Ankara, 1997, s.34.

yönteminin Amerika'da "yaratıcı drama = Creative Drama" olduğunu İngiltere'de "eğitimde drama = Drama in Education" Almanya'da "okul oyunu = Schulspele" ya da "oyun ve etkileşim = Spiel und Interaktion" olduğunu son zamanlarda ise "canlandırmacı oyun = Darstellendes Spiel olarak da adlandırıldığını belirtir.²⁹³ Yine bir başka kaynakta yaratıcı dramamın aynı zamanda informal drama, yaratıcı oyun, gelişimsel drama, eğitimsel drama veya doğaçlama yoluyla drama olarak adlandırıldığı ifade edilir.²⁹⁴ Okvuran yaratıcı drama kavramının literatürde, eğitimde drama, gelişimsel drama, pedagojik oyun, rol oyunu, tiyatro, eğitim bilimi gibi adlarla adlandırıldığını belirlemiştir.²⁹⁵

"Yaratıcı drama, doğaçlama, rol oynama vb. tiyatro ya da drama tekniklerinden yararlanılarak bir grup çalışması içinde bireylerin bir yaşantıyı, bir olayı, bir fikri, kimi zaman bir soyut kavramı ya da bir davranışı, eski bilişsel örüntülerin yeniden düzenlenmesi yoluyla ve gözlem, deneyim, duygu ve yaşantıların gözden geçirildiği "oyunsu" süreçlerde anlamlandırması, canlandırmasıdır".²⁹⁶

Çocuk oyunlarından yola çıkan yaratıcı drama; gözlem yapma, doğaçlama, rol oynama, dramatisasyon gibi tiyatro tekniklerinden faydalanmaktadır. Bunlarla farklı yaşam durumları canlandırılmakta yeniden irdelenmekte ve bu durumlardan bilgilenme ve öğrenmeye geçilmektedir. Yaratıcı drama çalışmaları bu şekilde kullanılabilirliğini en fazla eğitimde kanıtladığı söylenebilir.²⁹⁷

Yaratıcı drama bizim geleneklerimizde Karagöz ve Hacivat tiplmesi ile uygulanmıştır. Seyirciden gelen tepkilere göre temsil uzatılıp kısaltılmıştır.²⁹⁸

Yaratıcı drama sayesinde birey bir yandan duyularını eğitmekte bir yandan da öğrenme sürecine etkin katılmaktadır. Öğrenci duyu organlarını harekete geçirerek

²⁹³ Ayşe Çakır İlhan, "İlköğretimde Sanat Eğitimi ve Eğitsel Yaratıcı Drama", *Yaşadıkça Eğitim*, S:54, 1997, s.18.

²⁹⁴ Esra Ömeroğlu, "Yaratıcı Drama Eğitiminin İngiltere'de Okulöncesi Eğitiminde Kullanılması İle İlgili Bir İnceleme", *7. Okulöncesi Eğitimi ve Yayınlştırılması Semineri*, Ya-Pa Yay., İstanbul, 1991, s.88.

²⁹⁵ Ayşe Okvuran, "Çağdaş İnsanı Yaratmada Yaratıcı Drama Eğitiminin Öneminin ve Empatik Beceri ve Empatik Eğilim Düzeylerine Etkisi", *A.Ü.E.B.F.D.*, 1994, C:27, S:1, s.186.

²⁹⁶ İnci San, "Yaratıcı Drama-Eğitsel Boyutları", *İzmir I. Eğitim Kongresi Bilimleri*, Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Yay., İzmir, 1993, s.558.

²⁹⁷ İnci San, V. Uluslararası Eğitimde Yaratıcı Drama Semineri Raporu, *Drama ve Öğretim Bilgisi*, Çağdaş Drama Derneği, Ankara, 1994, s.11.

²⁹⁸ Metin And, "Yaratıcı Drama ve Tiyatro İlişkisi", VI. Uluslararası Eğitimde Drama Semineri, *Drama, Maske, Müze*, Derleyen: İ.San, Çağdaş Drama Derneği, Ankara, 1997, s.14.

kendi yaptıkları ile kalıcı öğrenmelere ulaşır.²⁹⁹ Yaratıcı, üretken, yaratıcı kararlar verebilen, değişiklik yapmaktan korkmayan, çekinmeyen, eleştirel, yargılayıcı olabilen, dogmalara körü körüne bağlı kalmayan bunları tartışabilen bireylerin yetişmesine imkan tanır.³⁰⁰

Kimilerine göre yaratıcı drama, eğitici drama denilen eğitim tekniğinin alt dalıdır.³⁰¹ Eğitici drama onlara göre yaratıcı dramayı ve psikodramayı belli oranlarda içermektedir. Eğitici drama bireyin psikolojik yapısı ve yaşantıları konusunda bilinçlenmesini ve yaratıcılığının gelişmesini de amaçlamaktadır. Eğitici dramaya birey, konuyu anlamak, farkına varmak ve öğrenmek amacıyla katılırken yaratıcı dramaya birey oyun yaratmak amacıyla katılır.³⁰² Aslında eğitici dramanın öğrencide yaratıcı dramadan farklı şeyler geliştirdiği söylenemez.³⁰³

Yaratıcı drama ile psikodrama arasında fark vardır. Psikodrama; bireylerin çatışma ve duygularının dramatik yöntemlerle tespit edilip, tedavi edildiği yöntemdir. Psikodrama bireylere ve onların tedavilerine yöneliktir. Yaratıcı drama ise sosyo – psikolojiktir. Toplumdaki olay, olgu ve oluşumları irdelediği belirtilir.³⁰⁴

Yaratıcı dramanın, tarih, coğrafya, vatandaşlık ve insan hakları, resim iş eğitimi gibi derslerde uygulanması tavsiye edilmektedir.³⁰⁵

Görüldüğü üzere drama konusunda bir kavram kargaşası mevcuttur. Drama, eğitimde kullanıldığında öğrencilerin hem yaratıcılıklarını geliştirecek hem de yeni öğrenmelere yol açacaktır. Bu sebeple ister yaratıcı drama isterse eğitici drama şeklinde olsun drama faaliyetleri, doğaçlama, pantomim ve kukla draması gibi etkinlikler de D.K. ve A.B. derslerinde etkenlikle kullanılabilir.

²⁹⁹ Üstündağ, *age.*, s.28.

³⁰⁰ San, "Yaratıcı Drama-Eğitsel Boyutları", s.562.

³⁰¹ Önder, *age.*, s.28; Aral ve diğerleri, *age.*, s.37.

³⁰² Önder, *age.*, s.28-29.

³⁰³ Konuyla ilgili bkz. Önder, *age.*, s.71-84.

³⁰⁴ Adıgüzel, *age.*, s.140; Önder, *age.*, s.28; Aral ve diğerleri, *age.*, s.44-45.

³⁰⁵ Bilen, *age.*, s.193-194; İlhan, *agm.*, s.20-21.

1. Müzikli Sandalyeler

Oyunun diğer bir adı “Herkes Yer Var” dır. Önder’in Orlick’ten özetlediği oyun şöyledir:³⁰⁶

Uygunluk: Duyuşsal öğrenmeler için uygundur. Öğrenciler arasında dayanışma ve temas kurulmasına, hareket edilmesine yardımcı olur. Dostluk ve Kardeşliğin Temeli Sevgidir, Dostluk ve Kardeşlik Bir İhtiyaçtır gibi konularda uygulanabilir.

Yaş: 7-14 Yaş.

Süre: 20 Dakika.

Hedef Davranış: Paylaşma ve yardımlaşmaya istekli olur.

Uygulanış: 6. Sınıf 2.ünite “İnsanın Paylaşma ve Yardımlaşma İhtiyacı” konusunda kullanılabilir. Oyuna dersin giriş kısmında yer verilebileceği gibi ders sonunda öğrenilenlerin pekiştirilmesi amacıyla da yer verilebilir. Bu oyun spor salonunda ya da bahçede uygulanmaya elverişlidir. Büyük grup çalışması şeklinde oynanır. Öğrenciler kendi sayılarından bir eksik olan sandalyelerin etrafında müzik eşliğinde yürüyerek dönerler. Öğretmen müziği kestiğinde herkes bir sandalyeye oturmaya çalışır. Her defasında bir sandalye eksiltilerek oyuna devam edilir. Ayakta kalan öğrenciler için diğer öğrenciler sıkışır, sandalyelerini paylaşır ya da onları kucaklarına alarak dayanışma gösterirler. Tüm grubun birbirine yardım ederek oturması ve hiçbir çocuğun grubun dışında kalmaması önemlidir. Oyuna beş sandalye kalana kadar devam edilir.

Etkinlik sonunda yapılacak tartışmada grup dışı kalmanın ya da gruptan dışlanmanın uyandırdığı duygular sorulabilir. Arkadaşlarıyla sandalyelerini paylaşmanın ne hissettirdiği ya da ayakta kalan öğrencilerin arkadaşının yardımını almasının onda hangi duyguları uyandırdığı sorulabilir. Bu çeşit sorularla öğrencilerin paylaşma ve yardımlaşmaya olan ihtiyaç konusundaki bilgi düzeyleri yükseltilmeye çalışılabilir. Paylaşma ve yardımlaşmaya olan istekleri artırılabilir.

Ayrıntı: Sandalyelerin arasında ikişer karış bırakılırsa oturmak kolaylaşır.

Varyant: “Yer Kapmaca” şeklinde oyun değiştirilebilir. Yine aynı şekilde sandalyeler azaltılır ancak bu sefer ayakta kalan öğrenci, grup dışına çıkartılır.

³⁰⁶ Oyunun orijinali için bkz. Önder, *age.*, s.28-29.

Oyunun örnek uygulaması şöyle olabilir:

Öğretmen: Bir oyunla paylaşma ve yardımlaşma konusunu daha eğlenceli hale getirelim. Spor salonunda sandalyeleri daire oluşturacak biçimde hazırlayalım. Bu dairenin etrafında müzik eşliğinde dönmeye başlayacaksınız. Grup sayısından bir eksik olan sandalyelere, müzik bittiğinde bir kişi oturamayacak ve ayakta kalacak. Siz onu aranızda almaya çalışacaksınız. Her müzik bitiminde bir sandalye eksiltilir ve ayakta kalanların sayısı çoğalır. En son beş sandalye kalana kadar devam edeceğiz.

Öğretmen: Müzik durdu, kim ayakta kaldı?

Öğrenciler: Kimse kalmadı, aramıza aldık.

Öğretmen: Bir sandalye daha eksiltiyorum. Müziği tekrar açıp, kapatacağım.

Öğrenciler: Yine kimse ayakta kalmadı.

Birkaç turdan sonra beş sandalye kalır. Öğrenciler artık sandalyelere sığmaz.

Öğrenciler: Öğretmenim, biz ayakta kaldık. Oturmaya çalışsak da yere düşüyoruz.

Öğretmen: Peki o zaman oyun hakkında sizinle konuşalım. Sandalyelerinizi arkadaşlarınızla paylaşmak size ne hissettirdi? Arkadaşlarınıza yardım etmeseydiniz onlar ne hissedecekti? En son ayakta kalan öğrencilerin duyguları nasıl? Kendisine yardım edilip, arkadaşlarının sandalyelerini paylaşan öğrenciler, paylaşma ve yardımlaşma ile ilgili neler söyler?

Funda: Öğretmenim ben önceleri yer bulabiliyordum. Sonra bana yer kalmadı. Oturamayacağım diye korkuyordum. Arkadaşlar bana yardım etti ve yer verdiler.

Kemal: Ben çok şanslıydım. Bu oyunda en çok oturan bendim. Arkadaşlarıma daha çok ben yardım ettim. Yardım etme sonunda güzel bir duygu hissettim. Keşke daha çok arkadaşına yer verebilseydim.

Turan: Bu oyunda en çok ayakta kalan benim. Cüsem küçük diye ayakta kaldım. Her ayakta kalışında üzüldüm. Ve “niye hep ben ayakta kalıyorum?” diye kendime kızdım.

Selçuk: Bana arkadaşlarımdan yardımı çok oldu. Bundan sonra bende onlara yardım edeceğim.

Öğretmen: Arkadaşlar, paylaşma ve yardımlaşmanın insanlarda hangi duyguların oluşmasına etki ettiğini gördünüz. Size yardım edilmediğinde ve

sandalyeler sizinle paylaşılmadığında üzüldünüz. Bundan sonra diğer durumlarda da paylaşma ve yardımlaşmaya daha çok gayret gösterecek misiniz?

Öğrenciler: Evet, öğretmenim paylaşmak ve yardımlaşmak insani bir vazifemiz.

Bu gibi sorulara öğrencilerden cevaplar alınarak, paylaşma ve yardımlaşmanın önemine dikkat çekilir. Öğrencilerin, paylaşma ve yardımlaşmaya olan istekleri arttırılır.

2. Körebe

Bu oyun Hıristiyan dinin öğretiminde bireyler arasında ve Allah'a güven konusunda kullanılmaktadır.³⁰⁷ İlköğretim D.K ve A.B.dersinde bu oyuna yer verilebilir. Literatürümüzde bu oyun şöyledir:³⁰⁸

Uygunluk: Duyuşsal öğrenmeler için uygundur. Öğrencilerde güven geliştirmek için kullanılır. Allah Bizimle Beraberdır, gibi konularda uygulanabilir.

Yaş: 5-14 Yaş.

Süre: 15-20 Dakika.

Hedef Davranış: Allah'a güvenmeye istekli olur.

Uygulanış: Oyun, 8.sınıf 5.ünite "Allah'a Güvenmek" konusunda uygulanabilir. Rahat uygulanabilmesi için açık bir alan gerekli olabilir. Öğrenciler çift olurlar. Çiftlerden birisinin gözleri sıkıca kapatılır diğeri de onu odanın içinde, öğrenciler arasından geçirek dolaştırır. Rehber olan çocuk arkadaşının etraftaki eşyalara ve diğer öğrencilere çarpmasını engelleyerek güven içerisinde gezmesini sağlar. Daha sonra çiftler yer değiştirir. Böylece her çocuk körebe ve rehber olabilir.

Rehber olan çocuklar eşlerine talimat ve bilgi verirler. Çocuklardan sessizlik içinde hareket etmeleri de istenebilir. Ardından eşler başka grupla eş değiştirerek çalışabilir.

Oyun sonunda yapılacak tartışmada öğrencilerin rehber ve körebe olarak ne hissettikleri sorulur. Bu oyunda hoşça giden ve gitmeyen ne oldu? Ne zaman korku hissettiniz? Ne zaman güven duyduunuz? Korktuğunuz zaman size ne yardım eder?

³⁰⁷ Grom, *age.*, s. 80-84.

³⁰⁸ Oyunun orijinali için bkz. Fulford ve diğerleri, *age.*, s.25.

Allah'a güvenmek bize ne hissettirir? Allah'a güvendiğimizde bizde ne gibi değişiklikler olur?

Ayrıntı: Öğrenciler odada gezerken yaralanmalarına neden olmayacak eşyalar yerleştirilebilir. Böylelikle oyun daha heyecanlı olacaktır.

Varyant: Bütün öğrenciler büyük bir alanda oynayabilir veya bazı öğrenciler vasıtasıyla da duygular öğrenilebilir. Öğrenciler belli bir mesafede yer alan eşyalara çarpmadan yolu kat etmeye çalışırlar. Bunu önce rehber yardımıyla daha sonra rehbersiz yapabilirler.

Bu oyunun örnek uygulaması şöyle olabilir:

Öğretmen: Arkadaşlar, hep birlikte "Körebe" oynayacağız. Herkes ikişerli çift olsun. Ben salonun çeşitli yerlerine eşyalar yerleştireceğim. Körebe olan arkadaşlarınız gözlerini sıkıca kapatsın. Rehber olan arkadaşlar, onlara talimat vererek bu alanda dolaştıracak. Dolaşmak için 10 dakikanız var.

Zehra: Dikkat et Hacer, sağ tarafında sandalye var.

Hacer: Önümüzde herhangi bir şey var mı?

Zehra: Biraz ileride saksı da çiçek var. Ben oraya gelince sana haber veririm.

Hacer: Zehra, yavaş gidelim şimdi bir şeye çarpacağız.

Alper: Ben korkmam, hızlı gidebiliriz.

Zafer: Ama önünde neler olduğunu bilmiyorsun.

Alper: Sana güveniyorum ya, çarpacağım zaman sen haber verirsin.

Zafer: Dur, sola döneceğiz.

Alper: Dönüyorum, yolumuzda kimse yok değil mi?

Zafer: Biraz yavaş yürürsen, kimseye çarpmazsın.

Bu tip talimatlarla öğrenciler, oyunu tamamlar. Ardından gezinme sırasında öğrencilerin yaşadıkları üzerinde konuşulur.

Öğretmen: Hacer, oyunda en çok hoşuna giden ne oldu?

Hacer: Nasıl bir alanda dolaştığımı bilmediğim için duyduğum heyecan hoşuma gitti.

Öğretmen: Zafer, sen rehberlik ederken neler hissettin?

Zafer: Arkadaşıma talimatları tam olarak veremeyeceğimden ve ona bir zarar verebileceğimden korktum.

Öğretmen: Tülay, alanda dolaşırken korktuğun zaman oldu mu?

Tülay: Evet. Az kalsın düşünüyordum. Ondan sonra da arkadaşşıma pek güvenemedim.

Öğretmen: Zor zamanlarınızda en çok kime güvenirsiniz? Kimden en fazla yardım alacağınızı ve sizinle her an birlikte olacağını düşünürsünüz?

Fatih: Bu oyunda ben arkadaşşıma güvendim. Her zaman bir arkadaşşı yanımda bulmak mümkün olmayabilir veya her arkadaşşıya güvenilmeyebilir. En çok desteđi onlardan almak mümkün deđildir. Ben böyle düşünüyorum.

Melek: En çok güveneceđimiz varlık tabi ki bizi her zaman görüp gözeten ve yanımda olan Allah'tır.

Benzer sorular yardımıyla öğrencilerde Allah'a güven isteđi oluşturulabilir.

3. Ne Yapıyoruz?

Bu oyun öğrencilerin konularla ilgili örnekler verirken zevk almalarını ve aktif katılımını sağlayacaktır. ³⁰⁹

Uygunluk: Duyuşsal öğrenmeler için uygundur. Öğrencilerin bir konuyla ilgili fiilleri göstermeleri, örnek vermeleri için kullanılabilir. Oyun, Hz. Muhammedin Çocukluk ve Gençlik yıllarıyla İlgili Erdemli Davranışlarını Öğrenelim, Hz. Muhammedin Ailesinin Seçkin Örnekleri gibi konularda uygulanabilir.

Yaş: Her yaşa uygundur.

Süre: 15-20 Dakika.

Hedef Davranış: Hz. Muhammed ve aile hayatı ile ilgili, hareketleriyle sergilediđi örnek davranışları benimser.

Uygulanış: 5. Sınıf 7. ünite de " Hz. Muhammed'in Ailesi İçindeki Örnek Davranışları" konusunda uygulanabilir. Ünitenin her bir konusu içinde ayrı ayrı uygulanabileceđi gibi bütün bir ünite bittikten sonra öğrenmelerin kalıcılıđını arttırmak için uygulanabilir. Oyunun orjinalinde üç kişı ile oynandıđı belirtilir. İki kişı birlikte olayın dramasını yapar, bu sırada üçüncü kişı bunu bulmaya çalışır. Bunun yerine ufak gruplar halindeki öğrencilere Hz. Muhammed'in ailesi içindeki örnek davranışları (Aile bireylerini çok sevmesi, evde eşlerine yardımcı olması, aile bireyleriyle şakalaşması, akrabayı ziyaret etmesi vs.) ile ilgili hadisler ya da kıssalar

³⁰⁹ Oyunun orjinali için bkz. Charlyn Wessels, *Drama*, Oxford University Press, Oxford, 1987, s.41.

yardımıyla örnekler bulmaları istenebilir. Örnekler Öğretim Kılavuzundan da çıkartılabilir. Ardından öğrenciler gruplar halinde karışık şekilde bu örnekleri drama yoluyla sunarlar. Sınıftaki diğer öğrenciler bunun “Hz. Muhammed ve Aile Hayatı” ile ilgili hangi konuya örnek olduğunu bulurlar. Oyun sonunda, öğretmen, soracağı sorularla sergilenen örnek davranışların özelliklerine ve önemine dikkat çeker. Öğrencilerin bu davranışları benimsemelerini sağlar.

Ayrıntı: Drama sırasında diğer öğrencilerin sessiz kalıp izlemeleri sağlanmalıdır.

Varyant: Öğrencilerin aynı konu ile ilgili farklı örnekleri sunmaları da sağlanabilir.

Oyunun örnek uygulaması şöyle olabilir:

Öğretmen: Hz. Muhamed ve aile hayatı ile ilgili bulduğunuz örnekleri arkadaşlarınıza bir oyunla sunabiliriz. Böylece o davranışları görerek, üzerinde konuşup benimsememiz daha kolay olur. Bunun için gruplar oluşturalım. Seçtiğimiz örnekleri drama ile sınıfa sunalım. Sınıftaki arkadaşlarımızda bu örneklerin hangi konuyla ilgili olduğunu bulmaya çalışsınlar. Gruptaki bazı arkadaşlar oynarken diğerleri de onlara fikir vererek yardımcı olabilir. 1. Grup başlayabilir.

1. Grup:

Yasemin seslendirir: Bir gün Hz. Ali ve Hz. Muhammed birlikte zeytin yer.

Hz. Ali: (Zeytinleri yer ve çekirdeklerini Hz. Muhammed’in önüne koyar.)

Ya Muhammed! Ne kadar çok zeytin yemişsin öyle! Önünde bir çok çekirdek var.

Hz. Muhammed: Ya Ali! Senin de önünde hiç çekirdek yok, ne kadar acıkmışsın. Çekirdeklerini bile yutmuşsun.

Öğretmen: Arkadaşlar, bu oyun hangi davranışa örnek?

Fatma: Hz. Muhammed’in aile bireyleriyle şakalaşmasına örnektir.

Öğretmen: Şakalaşmak güzel bir davranış mıdır?

İpek: Evet, öğretmenim. Yerinde ve ölçülü olarak yapılırsa güzeldir. İnsanlar arasında sevgiyi ve samimiyeti artırır. Sürekli ciddi olmak ve somurtmak hiç hoş değil. Çevremizden insanları uzaklaştırırız.

Öğretmen: Öyleyse, hayatımızda zaman zaman şakaya yer vermemiz iyi olur mu?

Recep: Tabi ki öğretmenim, biz de arkadaşlarımızla ölçülü şakalar yaparak, hoş vakit geçirebiliriz.

Grupların sunduğu/sunacağı örnek davranışlar üzerinde konuşulur. Bu şekilde davranışlar benimsetilmeye çalışılır.

4. Pantomim

Temelde sözsüz oyuna dayalı bir gösteri türüdür. Sözsüz oyun olarak bilinen pantomim, düşünceleri ve duyguları bazen müzik bazen de çeşitli eşyaları kullanarak veya dansla, gövde ve yüz hareketleriyle yansıtmayı amaçlayan oyunlardır.³¹⁰

Pantomim öğrencilerin İncil metinlerini daha iyi anlamalarında ve öğrenilenlerin kalıcılığının sağlanmasında kullanılmaktadır.³¹¹ İlköğretim D.K. ve A.B derslerinde pantomimin kullanılması için de bir engel yoktur.

a. Hareketlerle bir hikaye anlatmak³¹²

Uygunluk: Oyun, duyuşsal öğrenmeler için uygundur. Bir olay ya da davranışın öğrencilerde kalıcılığını sağlamak ve davranışı örnek almalarına yardımcı olmak için uygundur. Oyun, Elbiselerimi Temiz Tutarım, Çevremi Temiz Tutarım, Sağlığım İçin Temizlik Çok Önemlidir, gibi konularda kullanılabilir.

Yaş: 5-14 Yaş.

Süre: 15-20 Dakika.

Hedef Davranış: Beden temizliği ile ilgili hareketleriyle gösterdiği örnek davranışları benimser.

Uygulanış: 4. Sınıf 2. ünite “Bedenimi Temiz Tutarım” konusunda uygulanabilir. Üçlü veya dörtlü gruplar oluşturulur. Küçük gruplar halinde öğrencilerin beden temizliği ile ilgili örnekleri hareketleriyle anlatmaları istenir. Örnekleri öğrenciler önceden araştırıp arkadaş gruplarına anlatırlar. Öğretmen bu esnada grupları dolaşır. Bu işlemin ardından örnek davranışlardan birini seçmeleri ve grupla diğer öğrenci arkadaşlarına hareketlerle anlatmaları istenir.

Etkinlik sonunda öğretmen, pantomimlerle ilgili soru sorar. Öğrenciler sergilenen davranışlar üzerinde düşündürülmeye çalışılır. Davranışların insan

³¹⁰ Nutku, *Gösterim Terimler Sözlüğü*, Sözsüz Oyun Maddesi, s.164.

³¹¹ Grom, *age.*, s.249-250.

³¹² Oyunun orijinali için bkz. Fulford ve diğerleri, *age.*, s.36.

hayatındaki önemine dikkat çekilerek, davranışları benimsemeleri için gayret gösterilir.

Ayrıntı: Sergilenen pantomimleri izleyen öğrencilerin de sessiz olarak kalmalarına dikkat edilmelidir. Öğrenciler, öğretmenden söz almadıkça konuşmamalıdır.

Varyant: Anlatılan olaylardan birkaç tanesi seçilir. Fakat bu sefer bir grup davranışı sözlü olarak anlatırken diğer grubunda hareketlerle anlatması istenebilir.

Örnek uygulanış şöyle olabilir:

Öğretmen: Temizliğin ne olduğunu konuştuk. Beden temizliğine geçmeden önce bu konuya bulduğunuz örnekleri pantomimle sınıfa sunabiliriz. Kendi gruplarınız da, sunacağınız örnekleri belirleyip, nasıl anlatabileceğinizi konuşabilirsiniz.

Öğrenciler: Hazırız öğretmenim.

Öğretmen: 2. Gruptan kim anlatmak ister?

Berke: Ben Anlatacağım.

(Berke, bir elini ayna biçiminde yüzüne karşı tutar. Diğer eliyle saçını tarıyormuş gibi yapar. Uzun süre saçına şekil vermek için uğraşır.)

Öğretmen: Berke'nin ne yaptığını anlayabildik mi?

Elif: Ben söylemek istiyorum. Berke saçını taradı. Saçını tararken aynaya baktı ve saçına şekil vermek için çok uğraştı.

Öğretmen: Saç taramak beden temizliği içine girer mi? Girerse niçin önemlidir?

Kezban: Saç taramak beden temizliğine girer ama ben taramayı sevmiyorum. Çünkü saçımı taramak çok vaktimi alıyor. Sıkılıyorum ve bazen de canım yanıyor.

Ulaş: Ama öğretmenim, saçımızı taramamız kendimize ve başkalarına değer verdiğimizizi gösterir. Yoksa saçımız çok karışık durur ve düzensiz, bakımsız gözükürüz. Hem saçımız düzgün olursa, toplum tarafından sevilir ve saygı görürüz.

Öğretmen: Ulaş, saçını taramadığın zaman ne hissederdin?

Ulaş: Kendimi çirkin ve değersiz hissedirim. Hiç kimsenin yanına çıkmak istemezdim.

Öğretmen: Kezban sen de aynı şeyleri hisseder misin?

Kezban: Galiba evet. Ama saçım çok uzun, bakımı çok zor.

Öğretmen: Aslında sen saça bakmanın, her zaman düzenli olmanın önemli olduğunu biliyorsun. Saçın için başka çözüm yolları bulabilirsin. Saçını biraz kestirirsen problemin çözülebilir değil mi?

Kezban: Haklısınız. Ben uzun saçı seviyordum ama temizliği zor geliyor. Bundan sonra saç temizliğine dikkat edeceğim.

Öğretmen: O zaman hepimiz saç temizliğini önemli buluyoruz.

Ulaş: Evet öğretmenim. Hiçbirimiz saç taramadan dolaşmak istemeyiz. Hepimizin benimsediği bir davranıştır.

b. Hareketlerle atasözü anlatmak³¹³

Uygunluk: Duyuşsal öğrenmeler için uygundur. Atasözleri ve deyimler üzerinde çalışarak anlaşılmasına katkı sağlar. Her konuyla ilgili atasözü ve deyimlerle çalışmak için kullanılabilir.

Yaş: 5-14 Yaş.

Süre: 10-15 Dakika.

Hedef Davranış: Arkadaşlıkla ilgili atasözlere/deyimlere anlam verir.

Uygulanış: 5. Sınıf 5. ünite “Arkadaşlarımla İlişkilerim” ve “Arkadaşlarımla Paylaşmayı Severim” konularında İlköğretim D.K. ve A.B Dersi Öğretim Kılavuzunda yapılması istenen, hazırlık çalışmalarının sınıf ortamına taşınmasında kullanılabilir. Öğrencilerin bu konularda atasözü ve deyim bulmaları istenmektedir. Bu oyun, konuya geçişte atasözlerinin kullanılmasına yardımcı olur.

Öğrenciler dört gruba ayrılır. Her gruba atasözleri ya da deyimlerin yazılı olduğu kağıtlar verilir. Hazırlık çalışmasında öğrenciler bunları kendileri bulduklarından hangisini “beden diliyle” canlandıracaklarına karar verebilirler. Öğrencilerden beden dilleriyle atasözleri ya da deyimleri canlandırmaları istenir. Öğretmen, sunulan atasözlerin ya da deyimlerin anlamlarını derinleştirerek konuya geçiş yapabilir.

Ayrıntı: Öğrenciler her ne olursa olsun oyunun sonunda alkışlanmalıdır. Öğretmen, öğrencilere canlandırmalar için ipucu ve açıklamalar verebilir.

Varyant: Öğrencilerden atasözü ya da deyim yalnızca “sesle” canlandırmaları istenebilir. Bu canlandırmalar için öğrenci grupları kendi aralarında

³¹³ Oyunun orijinali için bkz. Üstündağ, *age.*, s.53-54.

konuşup karar verebilirler. Üçüncü aşamada öğrencilerden hem beden diliyle hem de sözlü olarak hiç plan yapmadan hemen canlandırmaları istenebilir. Fakat oyuna sözlü ifadeleri dahil edersek o zaman oyun pantomim olmayacaktır.

Oyunun uygulanışı şöyle olabilir:

Öğretmen: Bugün “Arkadaşlarımla İlişkilerim” konusunu işleyeceğiz. Hazırlık çalışması olarak arkadaş/arkadaşlıkla ilgili atasözü ve deyimleri pantomimle sınıfa anlatabilirsiniz. Sınıftaki arkadaşlarınız bunlardan anlam çıkarmaya çalışır. Grup çalışması yapalım. Hangi sözleri, nasıl anlatacağınıza grup arkadaşlarınızla karar verebilirsiniz. 1. Grup hazırsa başlayabiliriz.

1. Grup: Ayşe ve Füsün hareketlerle anlatır. Ayşe el hareketleriyle Füsün’un kendisinin arkadaşı olduğunu anlatmaya çalışır. Sonra ellerine aldıkları çantalarla uzak bir yere gidiyormuş gibi yürüme hareketleri yaparlar. Yolda giderken hiçbir şeyden korkmuyor ve çok mutlu oluyor izlenimleri vermeye çalışırlar.

Öğretmen: Ne anlatmaya çalıştıklarını anladınız mı?

Turan: Sanki Ayşe, Füsün’u çok seviyor ve onun bir yakını olduğunu anlatmak istedi. Belki de arkadaşıdır.

Peker: Bence bunlar arkadaşlar ve çok uzak bir yere gidiyorlar.

Çağla: Bu arkadaşlar, uzak bir yere gitseler de mutluydular.

Öğretmen: Bütün bunları birleştirelim. İki arkadaş var, bunlar uzak bir yere gidiyorlar ve giderken de sevinçliler. Böyle bir atasözü bilen var mı? Atasözünü pantomimcilere soralım ne anlatmışlar?

Füsün: “Arkadaşla Bağdat’a Gidilir” sözünü anlatmaya/anlamaya çalıştık.

Öğretmen: Bu atasözünden ne anlam çıkartırsınız?

Çağla: Arkadaş için güçlüklerle katlanılmaya değer, demektir.

Kerem: Arkadaşlığın önemli olduğunu ve onunla her şeyin üstesinden gelinebileceği anlamını çıkarttım.

5. Doğaçlama

Doğaçlama, bir ön hazırlık yapmadan, o anda oluşturulan, seçilen ya da kesin evreleri olmayan özgün bir süreçtir. Önceden planlanmayan etkinlikler sırayla sunulur.³¹⁴ Doğaçlamayı oynamak öğrencilere rol oynamaktan daha zor gelir.

³¹⁴ Adıgüzel, *age.*, s.120; Üstündağ, *age.*, s.33.

Canlandırılacak durum ve olay bilinse bile konuşma kolayca gelişmez. İlk başlarda konuşma kısa ve sınırlıdır. Zamanla konuşmanın çabuklaştığı görülür.³¹⁵

Doğaçlamada çeşitli şekiller vardır:

1.Karakter doğaçlaması; kişilerin ve onların kimliklerini konu alır.

2.Objelerle düşünülen doğaçlama; objelerin kullanılması ya da düşünülmesinden yararlanılarak geliştirilir.

3.Bedeni kullanarak yapılan doğaçlama; kendi ya da gruptakilerin bedenini kullanarak bir nesne, eşya, yapı, organizma, araç oluşturma amacıyla yapılır.

4.Tamamlama doğaçlaması; bir şiir, öykü,masal ya da filmin sonunu tamamlama veya portre, resim, fotoğrafın bütünü düşünme şeklindedir.

5.Durumdan kaynaklanan basit doğaçlamalar; bir pazar yeri, okulu canlandırma gibi insanlar arası etkileşimin kolaylıkla görüldüğü ortamlara yönelik doğaçlamalardır.³¹⁶

Doğaçlama sayesinde öğrenciler kendi başlarına karar vermeyi, yaratıcı olmayı, üretken ve problem çözmeyi, düşüncelerini rahatlıkla ifade edebilmeyi öğrenebilir.

Bir eğlence aracı olarak doğaçlama geleneğimizde özellikle orta oyununda “Kavuklu ve Pişekâr” tiplerini ile yer almıştır.³¹⁷

a. Halka halinde çalışma³¹⁸

Uygunluk: Duyuşsal öğrenmeler için uygundur. Bu oyun öğrencilerin bir konuyla ilgili fikir üretmelerini ve problem çözmelerini de sağlar. Oyun, Her Şeyin Bir Sonu Vardır, Başkalarının İnançlarına Saygı Gösterelim, gibi konularda kullanılır.

Yaş: 7-14 Yaş.

Süre: 15-20 Dakika.

Hedef Davranış: Hayvanlara iyi davranmak gerektiğini savunur.

Uygulanış: 8. Sınıf 7. ünite “Hayvanlara İyi Davranmak” konusunda bu oyun kullanılabilir. Konun geliştirme kısmında ya da öğrenilenleri pekiştirmek için dersin

³¹⁵ Ömeroğlu, *agm.*, s.92.

³¹⁶ Aral ve diğerleri, *age.*, s.115 ; Adıgüzel, *age.*, s.120-125.

³¹⁷ Özden, *age.*, s.139.

³¹⁸ Oyun için bkz. Fulford ve diğerleri, *age.*, s.50.

özetleme kısmında kullanılabilir. Öğretmen bu çalışmada öğrencilerle birlikte yerde halkada oturur. İki çocuk halkanın ortasında durur ve diğerleri doğaçlama geliştirebilecekleri bir ortam için fikir belirtir. Örneğin hayvanat bahçesinde ya da sokakta olduklarını düşünebilirler ve hayvanlara kötü davrananlar üzerinde oyun geliştirirler.

İki çocuğa başlamaları söylenir. Onlar doğaçlamaya başlar. Bir müddet sonra “Dur” komutu verilir. Bunun üzerine ortada doğaçlama yapan çocuklar oldukları şekilde kalırlar. Çocuklardan birisi aynı pozisyonda kalırken diğeri halkadaki yerine geçer. Halkadan başka bir öğrenci doğaçlamaya devam eder.

Ayrıntı: Öğretmen, öğrenci olumlu bir hareket yaparken durdurmaya çalışır. Örneğin, yeri işaret ederken, el kol hareketleri yaparken durdurabilir. Ortadaki çocuğu farklı konuşma başlatması için teşvik eder. “Donmuş olarak duran” çocuğun hareketi her ikisine fikir verebilir.

Oyunun örnek uygulaması şöyledir:

Öğretmen: Doğaçlama yoluyla hayvanlara iyi davranmak gerektiğini savunabiliriz. Bunun için halka halinde çalışacağız. Önce halkayı oluşturup oturalım. Gönüllü iki öğrenci doğaçlamaya başlar, doğaçlama esnasında benim “dur” dememle bir arkadaş çıkar, yerine bir başkası girer. Doğaçlamayı yapan arkadaşlar, sokakta bir köpeği taşıyan çocukları görmüş ve bunun üzerine konuşmaya başlamışlardır. Bakalım ne konuşuyorlar?

Eda: İnsanlar bazen çok acımasız olabiliyorlar. Demin ki olayı gördün değil mi? Çocuklar zavallı hayvanı nasıl taşıyorlardı.

Figen: Evet gördüm. Ne isterler şu hayvanlardan anlamıyorum? Onlarında bir can taşıdığını galiba unutuyorlar.

Eda: Canlı cansız bütün her şey insanlar için yaratılmış ancak biz buna saygı duymuyoruz. Neden hayvanları küçümsüyorlar? Evren bir bütündür ve biz bu evreni onlarla paylaşıyoruz. Bunun için bütün varlıklara iyi davranmalıyız.

Öğretmen: “Durun” Eda seni halkadaki yerine alalım. Dilara da senin yerine geçebilir.

Dilara: Dinimiz de bütün canlılara iyi davranmak gerektiğini belirtir. Peygamberimiz, hayvanlara yaptığınız iyiliklerin karşılığında ödüllendirileceğimizi söyler.

Figen: İnsan hangi dinden olursa olsun ya da bir dine mensup olmasın bence hayvanlara iyi davranması ahlaki bir gerekliliktir.

Dilara: Haklısın hayvanların bizlere bir çok faydası vardır. Onlara zarar vererek kötülük yapmaya hakkımız yoktur.

E. ROL OYNAMA

Rol oyunu, oyunun ortaya çıktığı ilk oyun biçimi olarak kabul edilir.³¹⁹ Psikoterapi, psikodrama, okulda veya mesleki rehberlikte sosyodrama olarak kullanılmaktadır. Bu oyunla katılımcıların bir problemi çözmeleri ve aynı zamanda insanı anlamaları, davranışları değerlendirme ve insan ilişkilerindeki sorunları kavramaları sağlanabilir. Öğrenciler başka bir kimliğe girer, başkalarının nasıl hissettiğini, düşündüğünü ve etkinlikte bulunduğunu anlama, görme imkanı bulabilir.³²⁰

Rol oynamanın dramtizasyondan çok bariz olarak ayrıldığı söylenemez. Eğitim-öğretimde bir metot olarak kabul edilirken yaratıcı drama çalışmaları içinde de yer verilir.³²¹ Yılmaz, rol oyunlarında kişilerin genelleştirilmiş hareketleri, dramtizasyonda ise kişiyi taklit etmekten öte içeriğin yeniden ortaya konulduğunu söyler.³²² Rol oyununda daha çok kişilerin özellikleri ve hisleri ele alınırken drama da daha çok olay ve durumların canlandırıldığı düşünülebilir.

Demirel ise rol yapmayı oyun (drama) tekniklerinden yararlanan bir teknik olarak kabul eder.³²³

Rol oyununda öncelikle konuyla ilgili öğrencinin canlandıracağı tip ve durum belirlenir. Öğrencilere üzerinde düşünmeleri için birkaç dakika verilir. Daha sonra rollerini canlandırmaya başlarlar. Öğretmen zorunluluk olmadıkça oyunu kesmez.

³¹⁹ Yılmaz, *age.*, s.16.

³²⁰ Küçükahmet, *age.*, s.66.

³²¹ Adıgüzel, *age.*, s.114.

³²² Yılmaz, *age.*, s.36.

³²³ Demirel, *age.*, s.96.

Sonunda öğrencilerin ne hissettiği, canlandırdığı tip ve davranışların sebepleri sorulur.³²⁴

Rol oyunları öğrencilerin kendilerini başkalarının yerine koyma yeteneklerini geliştirir. İç denetimlerini artırır.³²⁵ Bu oyunlar sayesinde öğrenciler, ses yüksekliği, diksiyon, telaffuz gibi dilin unsurlarını ve konuşurken sırasını bekleme, dinleme gibi iletişim unsurlarını çalışma fırsatı bulurlar.³²⁶ Zihinsel duygusal ve iradi yeteneklerin gelişmesi teşvik edilir. Öğrencilerin kişilik gelişimine etki eder. Düşünme becerilerini geliştirir.³²⁷ Öğrenciler bu yolla derse karşı güdülenir ve onların sosyal becerileri de bu yolla geliştirilebilir.

Bu oyunlar iyi yönetilmediğinde verimsiz olurlar. Bazı öğrenciler rol yapmada güçlük çekebilirler. Yetenekli olan öğrencilerin sürekli aktif olmaları sıkıcı olabilir. Roller ve olaylarla işlenen konu arasında ilişki kurulamazsa oyun işe yaramaz. Oyunun amaçları açıkça belirtilmediği zaman sadece rol yapanlar için faydalı olabilir.³²⁸

1.Trende

Bu oyun isminden de anlaşılacağı üzere trende yolculuk yapan insanların rollerini canlandırma şeklindedir.³²⁹ Fakat işlenecek konuya uygun olarak mekan belirlemesi yapılabilir.

Uygunluk: Duyuşsal öğrenmeler için uygundur. Öğrencilerin kendiliğinden bir konu bulmalarına ve diyalog kurmalarına olanak sağlar. Bu yolla öğrenciler düşüncelerini ve inançlarını açıklayabilirler. Oyun, Dinsel Bağnazlığın Zararları, Bilgisiz Taklit Taassuba Götürür, gibi konularda da uygulanabilir.

Yaş: Yaklaşık 14 yaşından itibaren kullanılabilir.

Süre: 20 Dakika.

Hedef Davranış: Kader ve kazanın evrensel yasalarla olan ilişkisine inanır.

Uygulanış: 8. Sınıf 4. ünite "İnsanın Kaderi" konusunda rol oyununu oynanarak hedef davranışa ulaşılabilir. Oyuna dersin geliştirme ya da sonuç kısmında

³²⁴ Özden, *age.*, s.144.

³²⁵ Özdoğan, *age.*, s.123.

³²⁶ Aral ve diğerleri, *age.*, s.112.

³²⁷ Yılmaz, *age.*, s.26.

³²⁸ Küçükahmet, *age.*, s.69.

³²⁹ Oyunun orijinali için bkz. Niehl, Thömmes, *age.*, s.203.

tekrar amaçlı yer verilebilir. Tren oyununun aslına uyularak sandalyeler bir tren vagonundaki gibi dizilip oyun mekanı oluşturulabilir. Ya da seçilen konuya uygun olması için burada depremden bir hafta sonra yolda, banklarda oturan insanlar canlandırılabilir. Bunun için sınıfta sandalyeler ona göre yerleştirilir. Banklarda oturan insanların yanına başka insanlar gelir oturur veya yoldan konuşarak geçerler. Kim bu oyunda oynamak isterse kendisine bir rol düşünür ve oyuna girer. Bu şekilde sürekli yeni konuşmalar ve insanlar oyunda yer alır.

Ayrıntı: Oyuncuların rol yaparken özellikle deprem sonrasında insanların kader ve kazayı nasıl sorguladıkları, evrensel yasalarla nasıl bağlantı kurdukları üzerinde konuşmaları istenir. Karşılıklı konuşmalar ve öğretmen tarafından sorulan yönlendirici sorular sonucunda, öğrencilerde kader ve kazanın evrensel yasalarla ilişkili olduğu inancı geliştirilmeye çalışılır.

Varyant: Kişileri tasvir eden rol kartları hazırlanabilir. Oyuna dahil olmadan önce her oyuncu bir kart çeker ve o role göre oyun oynar.

Oyunun örnek uygulaması şöyle olabilir:

Öğretmen: Daha önce evrende varolan fiziksel, biyolojik ve toplumsal yasaları öğrenmiştik. Bugün de insanın kaderini işliyoruz. Şimdi rol oyunu oynayarak, kader ve kazanın evrensel yasalarla olan ilişkisine inancınızı gösterebilirsiniz. Bunun için depremden bir hafta sonra parkta ve sokakta oturan insanları canlandırabilirsiniz. Oyuna kim girmek istiyorsa belirlenen rollere göre oynar. Önce beş kişi seçelim. Candan, Ahmet, Zeynep, Gül, Rasim sizler isteklisiniz. Rolleriniz hakkında iki dakika düşünüp başlayabilirsiniz:

Ali Bey: Yaşlı biridir. Eşini ve çocuklarını kaybetmiştir.

Hatice: İlköğretim öğrencisidir. Yaşadıklarını anlamaya çalışıyor.

Fatma Hanım: Yalnız yaşamaktadır. Olay dolayısıyla üzgündür.

Bekir Dede: Bilge ve yardım severdir. Depremin nedenlerini ortaya koymaya çalışır.

Zehra Hanım: Hatice'nin annesidir. İnsanları teselli etmek için uğraşır.

Oyun:

Hatice: Anne, neden bizim de diğer insanlar gibi evimiz yok? Niye bizim evimiz yıkıldı, diğer insanların evi yıkılmadı?

Zehra Hanım: Ne yapalım kızım, müteahhitte suç. Evimizi yaparken iyi yapmamış.

Ali Bey: Evinizin yıkılması sizi üzüyordur. Ama ben sizden daha üzgünüm çocuklarımı ve eîşimi kaybettim.

Fatma Hanım: Ben onları yıllar önce kaybetmiştim. Fakat bu olayla yüzlerce çocuğumu kaybettim.

Bekir Dede: Haklısınız çok üzücü bir olay yaşadık. Bunu tek bir sebebe bağlamamız herhalde doğru olmaz. Evrende her şey bir ölçüye göre işlemiyor mu?

Ali Bey: Depremi de o ölçünün içinde mi sayacağız?

Hatice: Ali amca, öğretmenimiz evrende fiziksel, biyolojik ve toplumsal yasaların olduğunu söylemişti. Depremde bunlarla ilgili olsa gerek.

Bekir Dede: Evrende her şey bir düzen içinde işler Her şey evrendeki yasalar doğrultusunda işlemiyor mu? Gece gündüz birbirini takip ediyor, gemiler suda batmadan yüzüyor, canlılar belli bir süre yaşıyor ve ölüyor, toplumlar varlıklarını toplumsal yasalara göre sürdürüyor.

Zehra Hanım: O zaman Bekir Dede, sadece bir kişiyi suçlamakla olmuyor. Kaderimizi daha geniş olarak düşünmeliyiz. Bizim kaderimizde evrendeki yasalarla ilişkilidir. Ev alırken doğru yer seçmek gerektiği gibi doğadaki kanunlara göre de yaşamalıyız. Onları öğrenip, doğacak afetler için tedbir almalıyız. Allah bizi daha kötü afetlerden korusun.

Öğretmen: Arkadaşlar oyunun sonunda kader ve kazanın evrensel yasalarla ilişkili olduğunu bularak buna inandılar. Çevremizde gördüğümüz olayları düşünerek buna olan inancımızı arttırabiliriz.

2. Çatışma Çözme / Grup Merkezli Rol Oyunu³³⁰

Uygunluk: Duyuşsal öğrenme için uygundur. Öğrencilerin agresiflik ve çatışma olmadan bir şeyi kabul ettirmeyi öğrenmelerine uygundur. Oyun, Dinimiz Anne Babamıza İyi Davranmamızı Öğütüyor, Toplumsal Hayatta İsteklerimi Kibar İfadelerle İfade Ederim, Arkadaşlarıma Saygılı ve Hakça Davranırım gibi konularda uygulanabilir.

³³⁰ Oyunun orijinali için bkz. Grom, *age.*, s. 107.

Yaş: 7-14 Yaş.

Süre: 15-20 Dakika.

Hedef Davranış: Gerektiğinde özür dilemeye istekli olur.

Uygunluk: 5. Sınıf 5. ünite “Gerektiğinde Özür Dilemesini Bilirim” konusunda uygulanabilir. Öğrenciler küçük gruplara ayrılır. Gruplar kendilerine sunulan çatışma durumlarından birini seçer ve rol oyunu hazırlarlar. (Gerekirse kendilerine taktik ve öz ifadeler veren iki alt grup şeklinde çalışabilirler) Plana uygun konuşur ve oynarlar. Rol oyununda çatışma öyle çözümlenmelidir ki protesto eden taraf hakkını agresiflik olmadan fakat gevşeklik göstermeden de kolaylıkla kabul ettirmelidir. Karşı tarafın aynı zamanda sert oynaması istenmektedir.

Öğrencilere arkadaşlarıyla, aileleriyle, komşularıyla yaşayabileceği çeşitli çatışma durumları verilebilir. Öğrencilere oyunlarından sonra neler hissettikleri sorulur. Çatışma çözülmeseydi neler hissederlerdi? Özür dilemek insana ne kazandırır? Özür dilememek insana ne kazandırır? Özür dilemekle insanın kendisine ve başkasına değer vermesi arasında ilişki var mıdır? gibi sorularla öğrenciler özür dilemeye istekli hale getirilir.

Ayrıntı: Öğretmen öğrencilere ufak ip uçları verebilir. Çatışmanın çözümü öğrencilere bırakılmalıdır.

Oyunun örnek işlenişi şöyle olabilir:

Öğretmen: Özür dilemenin önemini birlikte öğrendik. Şimdi rol oynayarak, çatışmaları çözmeye çalışacağız. Özür dilemek çatışmaların çözümlenmesinde önemli işleve sahip olabilir. Sizler rollerin gerektirdiği şekilde oynayacaksınız. Gruplara ayrılıp, çatışma oyunlarını oynayarak çözmeye çalışalım.

1. Çatışma Oyunu:

Roller: Anne, Baba, Hakan (9 yaşında çocuk)

Anne: Çocuğu ile ilgilenen dikkatli bir annedir.

Baba: İşleri sebebiyle çocuğu ile yeterince ilgilenemez, çocuk bakımından da anlamamaktadır.

Çocuk: Annesinin aşırı ilgisinden sıkılmış ve özgür hareket etmek istiyor.

Çatışma: Çocuk dışarıda oyun oynar ve eve gelir. Çok terlidir buna rağmen su içmek ister. Annesi izin vermez. Çocuk durumu babasına anlatır. Çatışma doğar.

Arkadaşlar, rolleriniz hakkında biraz düşünüp başlayabilirsiniz.

1. Grup. Başlayabiliriz.

Çocuk: Anne, arkadaşlarla top oynadık çok susadım.

Anne: Ama oynarken terlemiştin. Şimdi içersen hastalanırsın, biraz bekleisen iyi olur.

Çocuk: Her zaman ne yapacağıma sen karar veriyorsun. Ben çok susadım ve beklemek istemiyorum.

Anne: Şimdi su içtiğin taktirde senin için zararlı olacağını neden anlamak istemiyorsun.

Çocuk: Baba, ben çok susadım. Annem su içmeme izin vermiyor.

Baba: Nurten, çocuğun üzerine çok düşünüyorsun. Bırak içsin ne olacak?

Anne: Sonra hastalanınca ne olacak? Tedbiri önceden almak gerekmez mi? Ben sadece ona zararlı olacağını söyledim. Hakan buraya gelir misin?

Hakan: Efendim.

Anne: Bazen büyükler küçüklerin önceden düşünemeyeceği şeyleri düşünebilirler. Çocukların her şeyi tahmin etmesi zor olabiliyor. O yüzden büyüklerin bilgi ve tecrübelerinden faydalanmak gerekir. Eğer sen bundan faydalanmak istemiyorsan, sonucuna katlanarak suyunu içebilirsin. Aile içinde huzursuzluk çıkartman sana yakışmıyor.

Çocuk: Seni üzdüm galiba anne. Özür dilerim. Ama çok susamıştım. Biraz beklemekle bir şey kaybetmem.

Öğretmen: Aferin arkadaşlar. Bir çatışmayı çözdünüz. Hakan, özür dilemeseydin ne olurdu?

Hakan: Herhalde huzursuzluk devam ederdi. Buna ilaveten bir de hasta olurum.

Öğretmen: Özür dilerken ne hissettin?

Hakan: Sadece o an kırıncı davranışlarda bulunduğumu ve insanları üzme hakkımın olmadığını düşündüm. Bu da bana suçluluk hissi verdi. Özür dileyerek bu duygudan kurtuldum.

Öğretmen: Annenin yaptığı açıklamalar neyi değiştirdi?

Safiye: Çok şeyi öğretmenim. Hakan, annesinin tutumunu anlayabildi. Kendisinin hatalı olduğunu gördü ve af diledi.

Öğretmen: Nurten, senden özür dilenince ne hissettin?

Nurten: Önce mutlu oldum ve bana değer verildiğini hissettim. Ardından çocuğum tarafından anlaşılmaya başlandığımı gördüm. Benimle uzlaşma içinde yaşanmak istendiğini fark ettim.

Öğretmen: Özür dilemek, zor bir şey değildir. Bu davranışla hem kendimize hem de karşımızdaki insanlara değer verdiğimizizi göstermiş oluruz. Öyleyse gereken yerde özür dilemekten niye kaçınalım?

Selma: Haklısınız öğretmenim.

F. İLETİŞİM OYUNLARI

İletişim bilgi üretme, aktarma ve anlamlandırma olarak tanımlanmaktadır. Genel olarak iki sistem arasındaki; iki insan, iki hayvan, iki makine, bir insan bir hayvan vb. arasında bilgi alış verişi olarak kabul edilir.³³¹

İletişim oyunları öğrencilerin iletişim kurma zorluklarını, korkularını ve çekincelerini yıkmayı sağlar. Öğrencilerin birbirlerini anlamalarına, düşüncelerine saygı duymalarına fırsat verir. Konuşulanlar üzerinde düşünme ve yorum yapmaları teşvik edilebilir.

1. Ağ Düşümlenmek³³²

Uygunluk: Duyuşsal öğrenmeler için uygundur. İletişim kurma, istek ve teşekkürü ifade etmelerine yardımcı olur. Oyun, Güzel Söz Söyleyelim, Selamlaşıyoruz gibi konularda kullanılabilir.

Yaş: 10 Yaşından itibaren.

Süre: 30 Dakika.

Hedef Davranış: Sevinçli ve üzüntülü anlarda dua etmeye istekli olur.

Uygulanış: 5. Sınıf 2. ünite “Her Zaman Dua Edebilirim” konusunda uygulanabilir. Konun özet kısmında pekiştirme ve tekrara imkan verir. Uygulama için geniş bir alan uygundur. Öğrenciler halka şeklinde otururlar. Bir öğrencinin elinde yün yumak vardır ve onu bir öğrenciye atar. Atarken de gelecek hafta için bir istekte bulunabilir, dua edebilir. Ya da arkadaşları için dua edebilir, kendisi için bir istekte bulunabilir. Allah’a bir şey için teşekkür edebilir. Diğer öğrenciler de onun

³³¹ Üstün Dökmen, *İletişim Çatışmaları ve Empati*, Sistem Yay., İstanbul, 2000, s.19.

³³² Oyunun orijinali için bkz. Niehl, Thömmes, *age.*, s.224.

duasının kabul olmasını istediklerini belirtmek için duaya “amin” derler. Sırayla öğrenciler yumağı bir başkasına atar. Gittikçe bir ağ oluşur.

Oyun sonunda dua eden öğrencilerin ne hissettikleri sorulur. Duanın önemi ve faydası üzerinde durularak, öğrencilerde dua etme isteği oluşturulur.

Öğretmen, bu ünitenin diğer başlıklar ile ilişki kuran bir düğümleme ile oyunu tamamlar.

Ayrıntı: Öğrencilerin yapıcı cümleler kurmalarına dikkat edilmelidir. Özellikle çok az iletişim kuran kız ve erkek öğrencilerin iletişim kurmaları teşvik edilmelidir.

Varyant: 1. Oyun sonunda tekrar yünü doğru kişiye atarak ağı çözmek denenebilir.

2. Oyunun sonunda öğretmen bir uçan balonu ortaya atabilir. Ağ düğümleyiciler, balonu kollarını kaldırıp indirerek sürekli daha yükseğe atarlar. Balonu atarken de hep birlikte bir şey için dua edebilirler.

Oyunun örnek uygulaması şöyle olabilir:

Öğretmen: sevinçli ve üzüntülü anlarımızda dua edebileceğimizi öğrendik. Bir daire oluşturarak yere oturalım ve ağ düğümleyerek dua edelim. Bunun için dua ederken yün yumağı arkadaşınıza atacaksınız ve bir ağ oluşturacaksınız. Kim başlıyor?

Seda: Ben başlamak istiyorum. Allah’ım bugün hava çok güzel teşekkür ederim. Yarında havanın böyle olmasını istiyorum.

Öğrenciler: Amin.

Funda: Allah’ım sınavdan zayıf aldığım için üzgünüm. Bir daha ki sınavdan zayıf almamam için ilmimi arttır.

Öğrenciler: Amin.

İlhan: Kardeşim top oynarken düşüp kolunu kırdı. Allah’ım kardeşimin tekrar sağlığına kavuşmasını diliyorum.

Öğrenciler: Amin.

Çiğdem: Dün doğum günümdü. Bir yaş daha büyüyebildiğim için sana teşekkür ederim. Allah’ım hayırlı ömürler ver.

Öğrenciler: Amin.

EC. YÜKSEKÖĞRETİM KURULU
DOKÜMANLARI İZİN BELGESİ

Ramazan: Allah'ım ülkemizde çok fakir insan var. Bana imkan ver onlara yardım edeyim.

Öğrenciler: Amin.

Sinem: Bir ay önce kardeşim dünyaya geldi. Sana şükrediyorum.

Öğrenciler: Amin.

Cenk: Depremde çok fazla insan kaybettik. Tekrar böyle felaketlere uğramamak için bizleri korusun, bizlere ilim ver ki nasıl korunacağımızı bilelim.

Öğretmen: Ağ düğümlendi. Dua ederken ne hissettiniz?

Cenk: Allah'ın zor durumlarda insanlara yardım edeceğine inandığım için rahatlıyorum.

İlhan: Allah'a inancım ve sevgim artıyor. Her şeyin onun elinde olduğunu tekrar hatırlıyorum.

Sinem: Mutlu olduğum zamanlarda ona teşekkür ediyorum. Böylece mutluluğun uzun süre devam edeceğine inanıyorum. İnsanlara en ufak şeyler için teşekkür ediyoruz da bize bir çok şey veren varlığa niye teşekkür etmeyelim diye düşünüyorum.

Ufuk: Sevinçli anlarımızı bize yakın olanlarla paylaşmak isteriz. Ben Allah'la paylaştığımda sevincimin daha da arttığını hissediyorum.

Öğretmen: Sevinçli anlarınızda memnun olduğunuzu ifade ediyorsunuz. Üzüntülü anlarınızda, üzüntünüzü paylaşıp bundan kurtulmak istediğinizi ifade ediyorsunuz. Görüyorum ki herkes dua etmeye istekli.

Öğrenciler: Biz dua etmeyi seviyoruz.

2. İyilik Meleği

Bu iletişim oyunu öğrencilere ödev olarak verilebilir.³³³

Uygunluk: Duyuşsal öğrenmeler için uygundur. Öğrencilerin birbirleri ile ilişki kurmalarına yardım eder. İletişim kurmalarını teşvik eder. Oyun, Sevinçlerimizi Paylaşalım, Sevelim, Sevilelim: Sevgi Karşılıklıdır, gibi konularda uygulanabilir.

³³³ Oyunun orijinali için bkz. Önder, *age.*, s.181-182.

Yaş: 7-14 Yaş.

Süre: 1 Hafta.

Hedef Davranış: İyilik yapmaya istekli olur.

Uygulanış: 7. Sınıf 2. ünite “Kötülüğe Yaklaşmam” konusunda yer verilebilir. Sınıf iki gruba ayrılır. Gruplardan birindeki çocuklar “iyilik meleği” rolünü üstlenir diğerleri ise kendilerine iyilik yapılacak olanlardır. İyilik meleği rolündeki çocuklar diğer gruplardaki çocuklardan birini kendisine seçer. Bir hafta boyunca ona üç iyilik (olumlu davranış) yapar. Süre sonunda öğrenciler derste bir araya gelir. Kendilerine iyilik yapılan çocuklar, hangi çocuğun, kendilerinin iyilik meleği olduğunu tahmin edip, kendilerine yapılan “üç iyiliği” anlatır. İkinci aşamada gruplar rolleri değişir.

Tartışma kısmında her çocuk, kendisine iyilik yapan çocuğun adını söyler. Yapılan iyiliklerin neler olduğu, neden iyi, neden kötü olmadığı üzerinde konuşulur. Çocuklar her iki rolde ne hissettiklerini açıklar. İyilik yapmanın güzellikleri ve önemi üzerinde durularak, öğrenciler iyilik yapmaya teşvik edilir.

Ayrıntı: İyilik yapılan çocuklar, kendilerine iyilik yapan meleğin kim olduklarını bilmemelidir. Öğrenciler iyi ve kötü davranış hakkında yeterli bilgiye sahip olmalıdır. Öğretmen önceden kimin, kime, ne iyilik yapacağı bilgisine sahip olabilir.

Oyunun örnek uygulaması şöyle olabilir:

Öğretmen: “Kötülüğe Yaklaşmam” konusunu işledik. Kötülüğü ortadan kaldırmanın yolunun, iyilikleri arttırmaktan geçtiğini biliyoruz. Bir oyun oynayacağız. İçinizden bir kısmı “iyilik meleği” diğerleri “kendisine iyilik yapılan” olacak. İyilik melekleri arkadaşları fark etmeden üç iyilik yapacak. Bir hafta sonra kim, kime, ne iyilik yapmış konuşacağız. Herkes sırayla yanıma gelirse rolleri belirleyebiliriz.

2. Ders:

Öğretmen: İyilik melekleri görevlerini yerine getirebildi mi? Eda, sen kendisine iyilik yapılanlar arasındaydın. Kim, ne iyilik yaptı tespit edebildin mi?

Eda: Galiba bana Yunus iyilik yaptı. İki gün önce bahçede koşarken düştüm. Ve dizimden yaralandım. O gidip nöbetçi öğretmeni çağırmıştı. Yine bir gün

kitabımı okulda unutmuşum. O kaybolmasın diye almış ve ertesi gün bana vermişti. Öteki iyiliği fark etmedim.

Öğretmen: Yunus, sen Eda'nın iyilik meleği miydin?

Yunus: Evet öğretmenim, öbür iyilik de saç tokası yere düşecekti onu haber verdim.

Öğretmen: İyilik yaparken ve size iyilik yapılırken neler hissettiniz?

Eda: Ben çok mutlu oldum. Çünkü Yunus, kötü zamanımda yanımda oldu ve bana yardım etti.

Yunus: Başkalarına iyilik yapmak insanı mutlu ediyor. Hele de zor durumda ise yardım etmek insanı farklı duygular içerisine sokuyor.

Öğretmen: Bundan sonra iyilik yapmaya devam edecek misiniz?

Eda ve Yunus: Evet öğretmenim.

Oyun, bu şekilde devam ettirilir. Birkaç grubun yaptığı iyilikler üzerinde konuşulur. Böylece öğrencilerin iyilik yapmaya karşı istekleri artırılır.

3. Telefon Etme³³⁴

Uygunluk: Duyuşsal öğrenmeler için uygundur. Öğrencilerin birlikte konuşmalarına, konuşmak için yeni konu bulmalarına, düşüncelerle oynamalarına ve hayal kurmalarına olanak verir. Oyun, Gerektiğinde Özür Dilemesini Bilirim, Sevinçlerimizi Paylaşalım, Üzüntülerimizi Paylaşalım gibi konularda uygulanabilir.

Yaş: 10 Yaşından itibaren kullanılabilir.

Süre: Yaklaşık 30 dakika.

Hedef Davranış: Arkadaşlarının kandil gecelerini kutlamaya istekli olur.

Uygulanış: 4. Sınıf 6. ünite "Kandil Gecelerimizi Kutlarız" konusunda uygulanabilir. Oyuna konun geliştirme kısmında yer verilebilir. Her öğrenciye telefon numarası verilir. Öğretmen iki numara söyler ve öğrenciler kandil üzerine konuşmaya başlarlar ve birbirlerinin kandillerini tebrik ederler. Bir süre sonra öğretmen yeni iki numara söyler. Bunlar kandil konusunda konuşmaya devam eder.

Konuşmalar sonunda öğretmen, ikili gruplara neler hissettiğini sorar. Başkasının kandilini kutlamak insanı mutlu eder mi? Başkası tarafından tebrik

³³⁴ Oyunun orijinali için bkz. Niehl, Thömmes, *age.*, s.222.

edildiğinizde ne hissedersiniz? gibi sorularla öğrencilerin kandil gecelerini kutlamaya olan istekleri artırılır.

Ayrıntı: Oyun mümkün mertebe çok az beraber konuşan hatta kavga eden öğrencilerin birlikte konuşmasını sağlamalı.

Varyant: Öğrencilerin kandil gecesi ile ilgili bir hikaye anlatmaları sağlanabilir. Öğrencilerden birisi hikayeyi anlatmaya başlar diğeri ona devam eder.

Oyunun örnek uygulaması şöyle olabilir.

Öğretmen: Kandil gecelerinin önemli olduğunu biliyoruz. Tanıdığımız insanların kandil gecelerini kutlayarak sevincimizi paylaşıyoruz. Bu oyunla sınıftaki arkadaşlarınızın kandil gecelerini kutlayacaksınız. O geceyle ilgili söyleşi yapacaksınız. Bunun için sınıf numaralarınızı telefon numarası olarak kabul edelim. Oyuna 118 Ceren ve 1023 Funda ile başlayalım.

Ceren: Merhaba Funda.

Funda: Merhaba.

Ceren: Mevlit Kandilini kutlarım. Bu gece Hz. Peygamber doğmuş. O yüzden kandil olarak kutluyormuşuz.

Funda: Ben de senin Mevlit Kandilini kutlarım. Hz. Peygamber örnek insandı. Biz bu geceler de onu daha iyi tanımaya ve davranışlarını örnek almaya çalışırız. Ve ben bu gün çok mutluyum. Biz bu gece ailece hediyeleşiriz. Bana ne almışlar merak ediyorum.

Ceren: Ben de çok sevinçliyim. Evimiz bayram günü gibi. Annem pasta, börek yapmış. Komşularımızla tebrikleşiriz. Akşam da hep birlikte televizyonlardaki kandil programlarını seyrederek. Ceren, ailenin de kandilini kutlarım. İyi günler.

Funda: Senin ailenin de kandili kutlu olsun. İyi günler.

Öğretmen: 69 Alper ve 1542 Sevim.

Alper: Merhaba ben Alper.

Sevim: Merhaba Alper nasılsın?

Alper: İyiyim. Kandil geceni kutlamak için aradım. Bu gece Beraat Kandili. Bu kandilde insanlar Allah'tan bağışlanma dilerler ve dua ederler.

Sevim: Ben de senin kandilini kutlarım. Bu akşam biz de ailece dua edeceğiz.

Alper: Camii de de kandil programı varmış. Dedemle oraya gideceğiz. Siz de gelecek misiniz?

Sevim: Bizim akşam misafirlerimiz gelecek. Herhalde evde kutlarız.

Alper: Yarın görüşürüz. İyi günler.

Sevim: İyi günler.

Öğretmen: Ceren ve Funda bu konuşmayı yaparken ne hissettiniz?

Ceren: Başkaları tarafından hatırlanmak ve tebrik edilmek insanı mutlu ediyor.

Funda: Ben de mutlu olurum. Bana değer verildiğini hissettim. Özellikle dini bir gece de hatırlanmak, bu gecenin önemli olduğunu bir kere daha bana hatırlattı. Bu gecenin diğer gecelerden farklı olduğunu biliyoruz. Bu gece bende davranışlarımla farklı olmalıyım diye düşündüm. Biz de insanların kandillerini kutlayarak onları mutlu edebiliriz.

Öğretmen: Madem bu gecelerin özel geceler olduğunu biliyoruz. Bizim için önemli gecelerdir. O zaman bu gecelerde yapabileceğimiz güzel davranışlardan ilki birbirimizin kandilini kutlamak olmalıdır. Öyle değil mi?

İsa: Biz de bu davranıştan çok hoşlanıyoruz. Bundan sonra herkesin kandilini kutlamaya özen göstereceğiz.

SONUÇ

Oyun, genellikle insanları buldukları ortamdaki başka bir zamana ve mekana geçiren bir faaliyettir. İnsan çok küçük yaşlardan ilerleyen yaş dönemlerine kadar değişik biçimlerde oyun oynamaktadır. Spor etkinliklerinde, zeka bulmacaları, savaş taktikleri, ekonomik stratejiler, halk dansları vb. bir çok etkinlik oyun olarak adlandırılmaktadır. Biraz daha dar bir çerçeve ile oyun; insan için belli bir amaca yönelik olan veya olmayan, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilen, her durumda bireyin isteyerek ve zevk alarak yer aldığı fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişimini etkileyen faaliyetlerdir.

Oyunun bu özellikleri, onun eğitim ortamında kullanılmasına etki etmiştir. Öğretme-öğrenme sürecinde yer alan eğitsel oyunlarla, öğrenme ve öğretme daha zevkli, ve verimli hale dönüştürülmektedir. Öğrenciler, öğretme öğrenme sürecine aktif katılarak, öğrenilenlerin kalıcılığını da arttırabilmektedir. Eğitsel oyunlarla belirlenen hedef davranışlara ulaşılması, önceki öğrenilenlerin tekrar ve pekiştirilmesi, hatalı öğrenilenlerin düzeltilmesi sağlanabilmektedir.

Daha önce eğitsel oyunların farklı branşlarda kullanımı ile ilgili araştırmalar yapılmıştır. Bu çalışma ile eğitsel oyunların, ilköğretim D.K. ve A.B. dersinde kullanımı araştırılmıştır. Eğitsel oyunlar, kavramsal, kuramsal ve tarihsel açılarından incelenerek, ilköğretim D.K. ve A.B. dersinde kullanılacak oyunlar tespit edilmiştir. Tespit edilen oyunların hangi konularda, nasıl kullanılacağı da belirtilerek örnek işlenişler sunulmuştur. Araştırma sonucunda eğitsel oyunların, ilköğretim D.K. ve A.B. dersinde farklı konu ve basamaklarda etkinlikle kullanılacağı ortaya konmuştur.

Bundan sonra yapılacak araştırmalar için ise şunlar göz önünde bulundurulmalıdır:

1. İlköğretim D.K.ve A.B. dersi öğretmenlerinin eğitsel oyunlara öğretme-öğrenme sürecinde yer verme oranları ve öğretmenlerin eğitsel oyunları kullanma bilgi ve becerileri yapılacak alan araştırmalarıyla tespit edilmelidir.

2. Bu alıřmada arařtırması yapılan oyunların ğrencilerin ğrenme dzeylerine olan etkisi alan arařtırması ile tespit edilmelidir.

3. Farklı eđitsel oyunların ilköđretim D.K.ve A.B. derslerinde nasıl kullanılacağına iliřkin yeni arařtırmalar yapılmalıdır.

4. Farklı eđitsel oyunların ğrencilerin ğrenmeleri zerindeki etkileri arařtırılmalıdır.



KAYNAKÇA

ADIGÜZEL, H.Ömer, *Oyun ve Yaratıcı Drama İlişkisi*, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 1993.

ADIGÜZEL, H.Ömer, “Yaratıcı Dramayı Tanımlayabilmek”, *Türkiye 1. Drama Liderleri Buluşması*, Yayına Hazırlayan: N.Arslan, Fersa Matbaacılık, Ankara, 1999.

AKYÜZ, Yahya, *Türk Eğitim Tarihi*, Genişletilmiş 6.Baskı, İstanbul Kültür Üni.Yay., İstanbul, 1997

AND, Metin, *Oyun ve Bugü*, Türkiye İş Bankası Yay., İstanbul, 1974.

AND, Metin, “Yaratıcı Drama ve Tiyatro İlişkisi”, VI.Uluslararası Eğitimde Drama Semineri, 23-28 Ekim 1995, *Drama, Maske, Müze*, Derleyen: İ.San, Çağdaş Drama Derneği, Ankara, 1997, s.12-15.

ARAL, Nermin; BARAN, Gülen; BULUT, Şenay; ÇİMEN, Serap, *Drama, Ya-Pa* Yay., İstanbul, 2000.

ARSLAN, Nurten, *Oyunla Eğitim (100 Küçük Oyun)*, Bilim Matbaası, Ankara, 1977.

ARTAR, Müge, “Okul Öncesi Öğretmenlerinin Çocukların Oyun Hakkına İlişkin Tutumları”, 2. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi, *Cumhuriyet ve Çocuk*, Ankara Üni. Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yay., Ankara, 1999, s.118-122.

ATAMAN, Ayşegül, “Kör Çocuğun Gelişiminde Oyunun Önemi”, *Ankara Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1983, C:16,S:2, s.337-346.

ATEŞOĞULLARI, Şükran, *Milli Eğitim Mevzuatı*, 2.baskı, Aral Yay., Ankara, 1999.

- AVEDON, M.Elliott; SMİTH, B.Sutton, *The Study of Games*, Canada, 1971.
- AYDIN, Ayhan, *Gelişim ve Öğrenme Psikolojisi*, Anı Yay., Ankara, 1999.
- AYDIN, M.Şevki, *Din Dersi Öğretmenlerinin Pedagojik Formasyonları*, Erciyes Üniversitesi Yay., Kayseri, 1996.
- AYDIN, M.Şevki, *Cumhuriyet Döneminde Din Eğitimi Öğretmeni Yetiştirme ve İstihdamı*, İlahiyat Bilimleri Araştırma Vakfı Yay., Kayseri, 1996.
- AYDIN, M.ZEKİ, *Din Öğretiminde Yöntemler ve Buldurma Yöntemi*, Karakoç Basın Yay., Ankara, 1998.
- AYDINLI, Abdullah, "Hz.Peygamber'in (S.A.V.) Terbiyesinde Yetişen Çocuklar", *İslam'da Aile ve Çocuk Terbiyesi Sempozyumu I*, İlmî Neşriyat, İstanbul, 1994, s.303-313.
- AYTAÇ, Kemal, *Avrupa Eğitim Tarihi*, Marmara Üni. İlahiyat Fakültesi Vakfı Yay., İstanbul, 1998.
- BACANLI, Hasan, *Gelişim ve Öğrenme*, Nobel Yay. Dağıtım, Ankara, 2001.
- BAŞARAN, İ. Ethem, *Eğitim Psikolojisi*, Emel Matbaacılık, Ankara, Tarihsiz.
- BAYAZITOĞLU, E.Nazif, *İlköğretim İkinci Sınıf Hayat Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyunlar, Erişî ve Kalıcılık*, Hacettepe Üni. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, Ankara, 1996.
- BİLEN, Mürüvvet, *Plandan Uygulamaya Öğretim*, Anı Yay., Ankara, Ocak 2002.
- BİLGİN, H.Nihat, *Çağdaş Ve Demokratik Eğitim*, 2.baskı, M.E.B., Ankara, 1994.

- BİLGİN, Beyza, *İslam ve Çocuk*, 2.baskı, T.D.V. Yay., Ankara, 1991.
- BİLGİN, Beyza; SELÇUK, Mualla, *Din Öğretimi Özel Öğretim Yöntemleri*, Gün Yay.,Ankara, 1997.
- BİLGİN, Beyza, *Eğitim Bilimi ve Din Eğitimi*, Gün Yay., Ankara, 1998.
- CARLSON, Elliot., “Games in The Classrom”, Avedon, Elliott, M.; Smith, B.Sutton, *The Study of Games*, Canada, 1971, p.330-339.
- CATTANACH, Ann, *Play Therapy With Abused Children*, London,1993.
- CHARLES, C.M., *Öğretmenler İçin Piaget İlkeleri*, Çev: G.Ülgen, Pegem A Yay., Ankara, 2000.
- CLOUTIER, Richard, “Ergenlik Psikolojisinde Kuramlar”, Çev:B.Onur, *Ankara Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1994, C:27, S:2, s.875-904.
- COLE, Luella; MORGAN, John, J.B, *Çocukluk Ve Gençlik Psikolojisi*, Çev: B.Halim Vassaf, M.E.B., İstanbul, 1968.
- COLEMAN, James, S., “Learning Through Games”, Avedon, Elliott.M., Smith, Brian.Sutton.,*The Study of Games*, Canada, 1971, p.322-325.
- CÖMERT, Sadettin, *Oyun ve Rontlar*, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1988.
- ÇALIŞLAR, Aziz, *Tiyatro Ansiklopedisi*, T.C. Kültür Bakanlığı Yay., Türk Tarih Kurumu Basımevi, Ankara,1995.
- ÇAPARCA, Filiz; SÜMER, M.Kadri, *İlkokullarda Sınıf İçi ve Bahçe Oyunları*, Cumhuriyet Matbaası, 1988.

ÇELEN, H.Nermin, “Ana Babaların Çocuğun Oyun Hakkına İlişkin Tutumları”, 2.Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi, *Cumhuriyet Ve Çocuk*, Yayına Hazırlayan: Bekir Onur, Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yay., Ankara, 1999, s.123-132.

DEMİR, Tülin,Ş., “Okulöncesi Eğitim Kurumlarında Oyun Politikası”, 2.Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi, *Cumhuriyet ve Çocuk*, Yayına Hazırlayan: Bekir Onur, Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi, Ankara, 1999, s.109-117.

DEMİREL, Özcan, *Planlamadan Değerlendirmeye Öğretme Sanatı*, Pegem A Yay., Ankara, 1999.

DİN ÖĞRETİMİ GENEL MÜDÜRLÜĞÜ, *İlköğretim D.K. ve A.B. Dersi Öğretim Kılavuzu 5*, M.E.B., İstanbul, 2002.

DİN ÖĞRETİMİ GENEL MÜDÜRLÜĞÜ, *İlköğretim D.K. ve A.B. Dersi Öğretim Kılavuzu 7*, M.E.B., İstanbul, 2002.

DOĞAN, Mehmet, *Büyük Türkçe Sözlük*, 2.baskı, Birlik Yay., Ankara, 1982.

DOĞAN, Recai, “Din Öğretiminde Dikkat Edilmesi Gereken Temel İlkeler ve Örnek Bir Ders İşlenişi”, *İlköğretim Din kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretim Programları ve Bir Uygulama Örneği(Ankara Modeli)*, Din Öğretimi Genel Müdürlüğü, M.E.B., İstanbul, 2001, s.58-73.

DOĞANAY, Mustafa; DOĞANAY, Emsal, *Eğitsel Oyunlar*, Doğanay Yay., Ankara, 1977.

DOLAT, Ziya, *Çocuk ve Genç Ruhu*, 2.baskı, Ankara, 1956.

DÖKMEN, Üstün, *İletişim Çatışmaları Ve Empati*, Sistem Yay., İstanbul, 2000.

ERCANLI, Dilek, *İlköğretim Okullarının 4.Sınıflarında Dünyamız ve Gökyüzü Ünitesinin Öğretiminde Oyun ve Modellerin Başarıya Etkisi*, Marmara Üni. Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 1997.

ERGİNER, Ergin, *Öğretimi Planlama Uygulama ve Değerlendirme*, Anı Yay., Ankara, 2000.

ESED, Muhammed, *Kur'an Mesajı Meal-Tefsir*, İşaret Yay., İstanbul, 1999.

FEİN, Greta; RIVKIN, Mary, *The Young Child at Play*, Washington, 1991.

FIDAN, Nureddin, *Okulda Öğrenme ve Öğretme*, AlkımYay. İstanbul, 1996.

FLİTNER, Arthur, *Spiel-Kinderspiel, Wörterbuch der Erziehung*, Hrsg: Cristoph Wulf, Serie Piper Verlag, München, 1984.

FOULQUIÈ, Paul, *Pedagoji Sözlüğü*, Çev: C.Karakaya, Sosyal Yay., İstanbul, 1994.

FULFORD, Jane; HUTCHINGS, Merryn; ROSS, Alistair; SCHMITZ, Helen, *Bright Ideas Drama (İlköğretimde Drama)*, Çev: Leyla Küçükahmet, Hande Borçkan, S.Sadi Karamanoğlu, Nobel Yay. Dağıtım, Ankara, 2001.

GÖKAY, Faik; ÇELİK, Turan, *Oyun*, Ayyıldız Matbaası, Ankara, 1964.

GÖKÇE, Erten, *İlköğretim Öğretmenlerinin Yeterlilikleri*, Ankara'daki İlköğretim Okulu Öğretmenleri Üzerinde Yapılan Bir İnceleme, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, Ankara, 1999.

GROOTHOF, H.Hans; STALLMANN, Martin, *Pedagogische Lexion*, Kreuz-Verlag, Stuttgart, 1961.

GROM, Bernhard, *Methoden für Religionsunterricht, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung*, Vandenhoeck&Ruprecht, Göttingen, 1988.

GÜNEYSU, Sibel, "Eğitimde Drama", *7.Okulöncesi Eğitimi ve Semineri*, Ya-Pa Yay., 1991, İstanbul, s.84-87.

GÜRKAN, Tanju; GÖKÇE, Erten, *Türkiye'de ve Çeşitli Ülkelerde İlköğretim*, Ankara, Siyasal Kitabevi, 1999.

HEHLMANN, Wilhelm, *Wörterbuch Der Peadagogik*, Alfred Kröner Verlag, Stuttgart, 1960.

HERRON, R.E; SMİTH, B. Sutton, *Child's Play*, Canada, 1971.

HOLLINGSWORTH, Paul, M. ;HOOVER, Kenneth, H., *İlköğretimde Öğretim Yöntemleri*, Çev: Tanju Gürkan, Erten Gökçe, Duygu S.Güler, Ankara Üni. Rektörlüğü Yay., Ankara, 1999.

HUIZINGA, Johang, *Homo Ludens*, Çev: M.Ali Kılıçbay, Ayrıntı Yay., İstanbul, 1995.

İLHAN, Ayşe Çakır, "İlköğretimde Sanat Eğitimi ve Eğitsel Yaratıcı Drama", *Yaşadıkça Eğitim*, S:54, Eylül/Ekim 1997, s.17-21.

İPEK, Muammer, *El-Cahız'ın (Risalet'ül Muallimin) Adlı Eseri Üzerine Bir İnceleme*, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Konya, 1993.

JERSİLD, Arthur,T., *Çocuk Psikolojisi*, Çev: G. Günçe, Ankara Üni. Eğitim Fakültesi Yay., Cilt: 1-3, Ankara, 1976.

KAHYA, H.İbrahim, *İlköğretim Okullarında Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersleri ve Öğretimi*, Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Bursa, 1997.

KALENDER, Mustafa, *Din Eğitiminde Oyun*, Marmara Üni. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, İstanbul, 1999.

KANAD, H.Fikred, *Pedagoji Tarihi*, C:1-2, M.E.B., İstanbul, 1963.

KANAD, H.Fikred, *Pedagoji*, M.E.B., Ankara, 1966.

KANTARCIOĞLU, Selçuk, *Anaokulunda Eğitim*, M.E.B., İstanbul, 1998.

KARABACAK, Nermin, *Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Erişi Düzeyine Etkisi*, Hacettepe Üni. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 1996.

KAZANCI, Osman, *Eğitimde Eleştirci Düşünme ve Öğretimi*, Kazancı Hukuk Yay., Ankara, 1989.

KÜÇÜKAHMET, Leyla, *Öğretim İlke Ve Yöntemleri*, Alkım Yay., İstanbul, 1998.

KÜLAHOĞLU, Şermin, Önder, “Öğrenci Davranışlarını Etkileyen Sosyal ve Psikolojik Faktörler, *Sınıf Yönetiminde Yeni Yaklaşımlar*, Editör:L.Küçükahmet, Nobel Yay.Dağıtım, Ankara, 2000, s.1-2

LİNDZEY, G. ; THOMPSON, F. ; SPRİNG, B.J., “Gelişim Psikolojisi:Ergenlik ve Yetişkinlik”, Çev:Figen Çok , *Ankara Üni.Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1994, C:27, S:2, s.905-935.

MANGIR, Mine; AKTAŞ, Yaşare, “Çocuğun Gelişiminde Oyunun Önemi”, *Yaşadıkça Eğitim*, Ocak/Şubat 1993, S:26, s.14-18.

MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI, *Tebliğler Dergisi*, Ekim 2000, C:63, S:2517,

MUHYİDDİN-İ NEVEVİ, *Riyazü's Salihin Tercümesi*, Çev: Sıtkı Gülle, Olcu Yay. İstanbul, Tarihsiz.

NUTKU, Özdemir, *Gösterim Terimler Sözlüğü*, İnkılap Kitabevi Yayınları, İstanbul, 1998.

NUTKU, Özdemir, *Oyun, Çocuk, Tiyatro*, 1.basım, Özgür Yay., İstanbul, 1998.

NIEHL, F.Wendel; THÖMMES, Arthur, *212 Methoden für den Religionsunterricht*, Kösel Verlag, München, 1998.

OĞUZKAN, Şükran; TEZCAN, Emine; TÜR, Gülseren; DEMİRAL, Özgür, *Yaratıcı Çocuk Etkinlikleri ve Eğitici Oyuncaklar*, M.E.B., İstanbul, 2000.

OKSAL, Aynur, “Kuşaklararası Oyun: Yetişkin ve Çocuk Kültürü Arasında Bir Köprü”, 2.Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi, *Cumhuriyet ve Çocuk*, Yayına Hazırlayan: B.Onur, Ankara Üni. Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yay., Ankara, 1999, s.139-144.

OKVURAN, Ayşe, “Çağdaş İnsanı Yaratmada Yaratıcı Drama Eğitiminin Önemi Ve Empatik Beceri Ve Empatik Eğilim Düzeylerine Etkisi, *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, A.Ü.E.B.F. Yayınları, 1994, C:27, S:1, s.185-194.

ORTAK YAPIT, “Tarih Boyunca Oyunlar ve Oyuncaklar”,Çev: Bekir Onur, *A.Ü.E.B.F.D.*, 1992, C: 25, S: 2, s.365-386.

ÖMEROĞLU, Esra, “Yaratıcı Drama Eğitiminin İngiltere’de Okulöncesi Eğitiminde Kullanılmasıyla İlgili Bir İnceleme”, *7.Okul Öncesi Ve Yaygınlaştırılması Semineri*, Ya-Pa Yayınları, İstanbul, 1991, s.88-94.

ÖNCÜL, Remzi, *Eğitim ve Eğitim Bilimleri Sözlüğü*, M.E.B.Yay., İstanbul, 2000.

ÖNDER, Alev, *Yaşayarak Öğrenme İçin Eğitici Drama*, 2.baskı, Epsilon Yay., İstanbul, 2000.

ÖYMEN, H.Raşit; DAĞ, Mehmet, *İslam Eğitim Tarihi*, M.E.B., Ankara, 1974.

ÖZEN, Müzeyyen, *İslam Eğitimcilerinden Bazılarına Göre Çocukta Oyun Ve Oyuncak*, Marmara Üni. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 1999.

ÖZDEN, Yüksel, *Öğrenme ve Öğretme*, Pegem A Yay., Ankara, 1998.

ÖZDOĞAN, Belka, "Çocukta Oyun Terapisi", *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, A.Ü.E:B.F. Yay.,1987,C:20, S:1-2,s.69-86.

ÖZDOĞAN, Berka, *Çocuk ve Oyun*, Anı Yay., Ankara, 2000.

ÖZHAN, Mevlüt, *Çocuk Oyunlarımız*, Kültür Bakanlığı Halk Kültürünü Araştırma Dairesi Yay., Ankara, 1990.

PEHLİVAN, Hülya, *Örnek Olay ve Oyun Yoluyla Öğretimin Sosyal Bilgiler Dersinde Öğrenme Düzeyine Etkisi*, Hacettepe Üni. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, Ankara, 1997.

PEPLER, Debra, "Play and Creativity", Editörs: Greta Fein, Mary Rıvkın *The Young Child at Play*, Washington, 1991, s.143-153.

POYRAZ, Hatice, *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak*, Anı Yay., Ankara, 1999.

RUBİN, Kenneth,H. “Early Play Theories Reviseted: Contributions to Contemporary Research and Theory”, *The Play of Children: Current theory and Research*, New York, 1982, s.4-14.

SAMUR, İsmail, *Anaokulları ve İlkokullar İçin Eğitici Öğretici Oyunlar*, 2.baskı, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1989.

SAĞLAM, Tülin., “Eğitimde Drama”, VI. Uluslararası Eğitimde Drama Semineri, 23-28 Ekim 1995, *Drama, Maske, Müze*, Derleyen:İnci San, Çağdaş Drama Derneği, Ankara, 1997, s.33-35.

SAN, İnci, “Yaratıcı Drama–Eğitsel Boyutları”, *İzmir I Eğitim Kongresi Bilimleri*, 25-26-27 Kasım 1991, Dokuz Eylül Üni. Buca Eğitim Fakültesi Yay.,1993, İzmir, s.558-564.

SAN, İnci; ADIGÜZEL, H.Ömer; COŞKUN, Hasan; DERİŞ, Şükriye, *Drama Ve Öğretim Bilgisi*, V.Uluslararası Eğitimde Yaratıcı Drama Semineri, Çağdaş Drama Derneği, Ankara, 1994.

SAN, İnci, V. Uluslararası Eğitimde Yaratıcı Drama Semineri Raporu, *Drama ve Öğretim Bilgisi*, Yayına Hazırlayan:İnci San, H.Ömer Adıgüzel, Hasan Coşkun, Şükriye Deriş, Çağdaş Drama Derneği, Ankara, 1994.

SAN, İnci, “Türkiye’de Yaratıcı Drama Çalışmalarının Dünü ve Bugünü”, 2. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi, *Cumhuriyet ve Çocuk*, Yayına Hazırlayan: Bekir Onur, Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü ve Araştırma Merkezi Yay., Ankara, 1999, s.267-273.

SANDSTRÖM, C.I., *Çocuk ve Gençlik Psikolojisi*, Çev: Refia Şemin, İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yay., İstanbul, 1971.

SEL, Ruhi, *Her Yaş'a Göre Oyunlar, Rondlar, Halk Dansları*, Kültür ve Turizm Bakanlığı Yay., Ankara, 1987.

SEL, Ruhi, *Eğitsel Oyun*, Öğretmen Yay., Ankara, 1988.

SELÇUK, Mualla, "Din Öğretiminin Kuramsal Temelleri", *Din Öğretiminde Yeni Yaklaşımlar*, Din Öğretimi Genel Müdürlüğü, M.E.B., İstanbul, 2000, s.11-20.

SMİTH, B.Sutton, "A syntax for play and Games", *Child's Play*, Herron, R.E., Smith, B.Sutton, Canada, 1971, p.298-307.

SMİTH, B.Sutton., "The Role of Play in Cognitive Development", *Child's Play*, Herron, R.E., Smith, B.Sutton., Canada, 1971, p.298-307.

SMİTH, Peter K. ;TAKHVAR, Mehri; GORE, Neil; VOLLSTEDT, Ralph, "Küçük Çocuklarda Oyun", *Ankara Üni. Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1994, C: 27, S:2, s.975-987.

SÖNMEZ, Veysel, *Program Geliştirmede Öğretmen El Kitabı*, Anı Yay., Ankara, 1994.

SUNGUR, Nuray, *Yaratıcı Düşünce*, Evrim Yay., İstanbul, 1997.

SUNGUR, Nuray, *Yaratıcı Okul Düşünen Sınıflar*, Evrim Yay., İstanbul, 2001.

ŞAHİN, Fatma Tezel, "Üç-Altı Yaş Grubu Çocuklarının Anne Babalarının Çocuk Oyunları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi", *9. Ya Pa Okulöncesi Eğitimi Yaygınlaştırma Semineri*, Ya-Pa Yay., Ankara, 1993, s.61-65.

ŞEN, Şeref, *İlkokullarda Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Öğretimi*, Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İzmir, 1997.

TAŞDEMİR, Mehmet, *Eğitimde Planlama ve Değerlendirme*, Ocak Yay., Ankara, 2000.

THÖMMES, Arthur, NIEHL, F.Wendel, *212 Methoden Für den Religionsunterricht*, Kösel Verlag, München, 1998.

TURGUT, İhsan, “ Felsefe Tavrılı Öğretmen”, *İzmir I. Eğitim Kongresi Bilimleri*, 25-26-27 Kasım 1991, Dokuz Eylül Üni. Buca Eğitim Fakültesi Yay., İzmir, 1993, s.612-613.

TÜRKÇE SÖZLÜK, 6.Baskı, Türk Dil Kurumu Yay., Türk Tarih Kurumu Basımevi, Ankara, 1981.

TÜRKÇE SÖZLÜK, Yeni Baskı, Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu, 2 Cilt, Ankara, 1988.

UĞURLU, Zişan, *Kültürel Bir Olgu Olarak Oyun*, Ankara Üni. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, Ankara, 1996.

ÜLKEN, Hilmi Ziya, *Eğitim Felsefesi*, M.E.B., İstanbul, 1967.

ÜSTÜNDAĞ, Tülay, “Günümüz Eğitiminde Dramanın Yeri”, *Yaşadıkça Eğitim*, Kasım/Aralık 1994, S:37., s.7-10.

ÜSTÜNDAĞ, Tülay, *Yaratıcı Drama Öğretmenimin Günlüğü*, Pegem A Yay., Ankara, 2000.

VANDENBERG, Brian, “Play Theory”, *The Young Child at Play*, Editörs: Greta Fein, Mary Rıvkın, Washington, 1991, s.17-27.

VARIŞ, Fatma, *Eğitimde Program Geliştirme*, 6.baskı, Alkım Yay., İstanbul, 1996.

VOHLAND, Ulrich, *Kinderspiele mit Buchstaben und Wörtern*, Falken Verlag, Niederhausen, 1990.

WAHRIG, *Deutsches Wörterbuch*, Bertelsmann Lexion Verlag, München, 2000.

WESSELS, Charlyn, *Drama*, Oxford University Press, Oxford, 1987.

WEST, Janet, *Child-Centred Play Therapy*, Britain, 1992.

WINNICOTT, D.W., *Oyun ve Gerçeklik*, Çev:T.Birkan, Metis Yay., İstanbul, 1998.

WOESLER, Dietmar, M., *Spiele Drinnen und Draußen*, Maier Verlag, Ravensburg, 1987.

YALÇINKAYA, Tosun; ÇAĞLAK, Saime, “Oyun ve Oyuncakların Hareket Gelişime Katkıları”, *Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Yay., 1998, S:10, s.319-326.

YALIN, H.İbrahim, *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme*, Nobel Yay. Dağıtım, Ankara, 2000.

YAVUZER, Haluk, *Çocuk Psikolojisi*, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1996.

YAVUZER, Haluk, *Ana – Baba ve Çocuk*, 11.basım, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1998.

YAWKEY, T.D. ; SILVERN, S.T., “Çocuğun Okul ve Aile Çevresinde Yaşamboyu Süreci Olarak Oyun”, Çev: Mehmet Özyürek, *Ankara Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1980, C:13, S:1-2, s.425-442.

YILMAZ, Tahsin, *Okul Öncesi Çocuklarda Oyun*, Bil Yay., İzmir, 1990.

ÖZET

Oyun insanların hayatında birçok fonksiyona sahip bir faaliyettir. Bireyin bilişsel, fiziksel, sosyal, dil ve duygusal gelişimine olan katkıları göz ardı edilemez. Bilim adamları bu sebeple oyunu tam olarak anlamak ve özelliklerini tespit etmek istemişlerdir. Oyunlar farklı alanlarda kullanılmaktadır. Eğitim alanında da eğitsel oyunlar büyük bir kullanım imkânına sahiptir.

İlköğretim dönemi ve bu dönemde yer alan D.K.ve A.B. dersleri bireyin gelişiminde önemli role sahiptir. Bu araştırmada oyunların, ilköğretim dönemi D.K. ve A.B. dersinde öğretim tekniği olarak kullanılabilceği kabul edilmiştir.

Bu çalışmanın temel amaçları:

- Oyunu, imkan ve sınırlılıkları içinde öğretim tekniği olarak ortaya koymak,
- D.K. ve A.B. dersinde kullanılan/kullanılacak oyunları tespit etmek,
- Tespit edilen oyunların kullanım imkanını belirtmek.

Bu amaçlara ulaşmak için eğitim bilimi ve din eğitimi literatürü taranmış ve çalışma oluşturulmuştur. Araştırma ilköğretim D.K.ve A.B. dersi ve eğitsel oyunlardan ezber, yazı, tartışma, drama, rol ve iletişim oyunlarından seçilenlerle sınırlıdır.

Zengin, Halise Kader, **das Spiel und die Anwendung der Spiele im Religionsunterricht in Grundschulerziehung**, Magister Arbeit, Wiss. Berater: Prof. Dr. Cemal Tosun.

ZUSAMMENFASSUNG

Das Spiel erfüllt viele Funktionen im menschlichen Leben so dass man es nicht übersehen darf, dass das Spiel bei der kognitiven, physikalischen, sozialen, sprachlichen und emotionall Entwicklung des menschen sehr wichtige Beiträge leistet. Die Wissenschafter haben deswegen versucht, das Spiel genauer zu untersuchen und seine Eigenschaften festzustellen.

Die Spiele werden in unterschiedlichen Bereichen angewandt. Im Bereich Erziehung finden die Spiele eine grosse Anwendungsmöglichkeit.

Grunschulerziehung und der Religionsunterricht, der in dieser Erziehungsphase erteilt wird spielt wichtige Rolle bei der Entwicklung der SchülerInnen.

In dieser Untersuhung ist angenommen worden, dass die Spiele auch im Religionsunterricht in Grundschulerziehung als Unterrichtstechnik angewandt werden können.

Das Hauptziele meine Arbeit waren:

- Das Spiele als ein Unterrichtstechnik mit seinen Möglichkeiten und Grenzen darzustellen

- Die Spiele, die man im Religionsunttericht benutzen kann festzustellen

- Die Anwendungsmöglichkeiten der festgestellten Spiele präzisieren.

Um dieses Ziele zu erreichen habe ich eine auf Erziehungwissenschaftlichen und Religionspädagogischen literatur beruchende Arbeit durchgeführt. Ich habe Spielarten wie Auswendiglernen-, Schreib-, Diskussion-, Darstellungs-, Rollen-, Komunikationsspiele festgestellt und diese für Religionsunterricht bearbeitet.